
25 AÑOS
1991-2016
¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!
Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño
HOBBY CONSOLAS
Nº 301
AVANCES
The Last Guardian
Attack on Titan
Dragon Quest Builders
Metroid Prime Federation Force
F1 2016
RETRO HOBBY
METROID
CUMPLE 30 AÑOS
Repasamos la carrera de Samus Aran
ANÁLISIS
LEGO STAR WARS
EL DESPERTAR DE LA FUERZA
Esta visión del Episodio VII te dejará de una pieza
REPORTAJE
50
JUEGOS PARA PLAYSTATION VR
Todo lo que te espera en la realidad virtual de PS4
REPORTAJE
EL CICLO DE VIDA DE LAS CONSOLAS
¿Deben morir cada vez más jóvenes?
THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD
¡MÁGICO LINK!
Pasamos 4 horas con el juego que va a revolucionar la saga Zelda
Nº 7
Coleccionable Especial
GRATIS 2 PÓSTERS
The Legend of Zelda Breath of the Wild • LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza
+ SUPLEMENTO
La historia de Hobby Consolas

EDITORIAL



Breath of the Wild, el gran triunfador del E3

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

A través de Internet, las redes sociales y hobbyconsolas.com, el mes pasado pudimos leer más de una crítica a la portada de nuestro número 300: que por qué la ocupaba Kratos, y no Link, pues *Breath of the Wild* había sido EL JUEGO de la feria. Algunos no cogieron la fina ironía de que estábamos en el número 300, cifra ya asociada a los inmortales espartanos de Frank Miller y su adaptación a la gran pantalla. Así pues, la esperada presentación de *God of War* nos vino que ni pintada, además de que, por qué no decirlo, fue una de las grandes sorpresas de la feria. Pero, sobre todo, *The Legend of Zelda* no fue la portada del mes pasado porque, antes de cerrar el número 300, ya habíamos acordado con Nintendo una sesión para jugar más a fondo a la demo, de cara a que fuera la portada del número que tienes ahora mismo entre las manos.



Así, pudimos jugar cerca de cuatro horas a la demo de *Breath of the Wild*, en distintas sesiones y probando diferentes cosas, para traeros nuestras impresiones de primera mano. Santuarios, sistema de combate, control, detalles de su gigantesco mundo, enemigos, armas... todo sobre el *Zelda* más grande, innovador e ilusionante que nos hemos echado a la cara en mucho tiempo. Un título tan rompedor que está llamado a ser un nuevo comienzo para la serie y sentar las nuevas bases para futuras entregas. Eso, y mucho más, lo tenéis ampliado en nuestro artículo de portada, diez paginazas para babear, soñando despiertos, con su lanzamiento, aún por concretar, en 2017.

Pero *Zelda* no es el único tema de este número 301. También pasamos revista a los primeros 50 juegos que llegarán a PlayStation VR, ni nos olvidamos de celebrar los 30 años que acaba de cumplir *Metroid*, la queridísima saga galáctica de Nintendo. Tampoco de reflexionar sobre la nueva "generación" de consolas que se avecina, bajo las formas de Xbox Scorpio y PS4 Neo. Y, como todos los meses, no faltan los análisis de las últimas novedades, el Teléfono Rojo, el suplemento del 25º aniversario de la revista, los pósters y mucho más. Espero que lo disfrutéis tanto como nosotros preparándolo.

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Hemos preparado una nueva Hobbyconsolas.com más rápida, más limpia y llena de contenido, para que tengáis toda la información al instante sobre todos los juegos que vienen. Y la verdad es que, con *No Man's Sky*, *Pokémon Go* y *Attack on Titan* este verano, parece el momento ideal.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

El verano suele traer pocas novedades "de peso", así que es una buena oportunidad para que, faltos de competencia, los indies brillen como se merecen. Tal es el caso de *Inside*, cuyo análisis tenéis en este número. Una experiencia corta no tiene por qué impedir que sea muy, muy intensa.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



RAFAEL AZNAR
Colaborador

En agosto, estaré en la Gamescom y, a diferencia de otros años, la feria pinta mal, pues ni Microsoft, ni Sony ni EA van a hacer conferencia esta vez. En cierto modo, es lógico, pues se celebra entre el E3 y el Tokyo Game Show, que le dan sopas con honda, pero esperemos que, al menos, haya alguna sorpresa que llevarse a la boca.

@Rafaikkonen



BORJA ABADÍE
Colaborador

Mientras Sony y Microsoft siguen enzarzadas en una batalla para ver quién la tiene más pequeña, con las versiones Slim, y quién la tiene más grande, con Neo y Scorpio, Nintendo sigue a lo suyo y revienta la banca con una aplicación para móviles que no me parece que merezca tanta atención como se está llevando.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

El éxito de *Pokémon Go* está siendo arrollador, y se ha convertido muy rápidamente en el videojuego más popular del mundo. Semejante fenómeno va a suponer un importante punto de inflexión, no sólo en el sector de los juegos para móviles, sino también en el modelo de negocio de Nintendo. ¿Qué sorpresas guardarán con NX?

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 301



40 REPORTAJE

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Volvemos extasiados de Hyrule, tras pasar cuatro horas disfrutando con la demo del E3... ¡y os lo contamos todo!



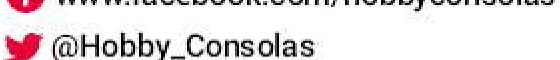
50 JUEGOS PARA DISFRUTAR DE PLAYSTATION VR

Con el visor de realidad virtual cada vez más cerca de su lanzamiento, repasamos los primeros títulos

50 REPORTAJE

SÍGUENOS EN:


www.hobbyconsolas.com


www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas


plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

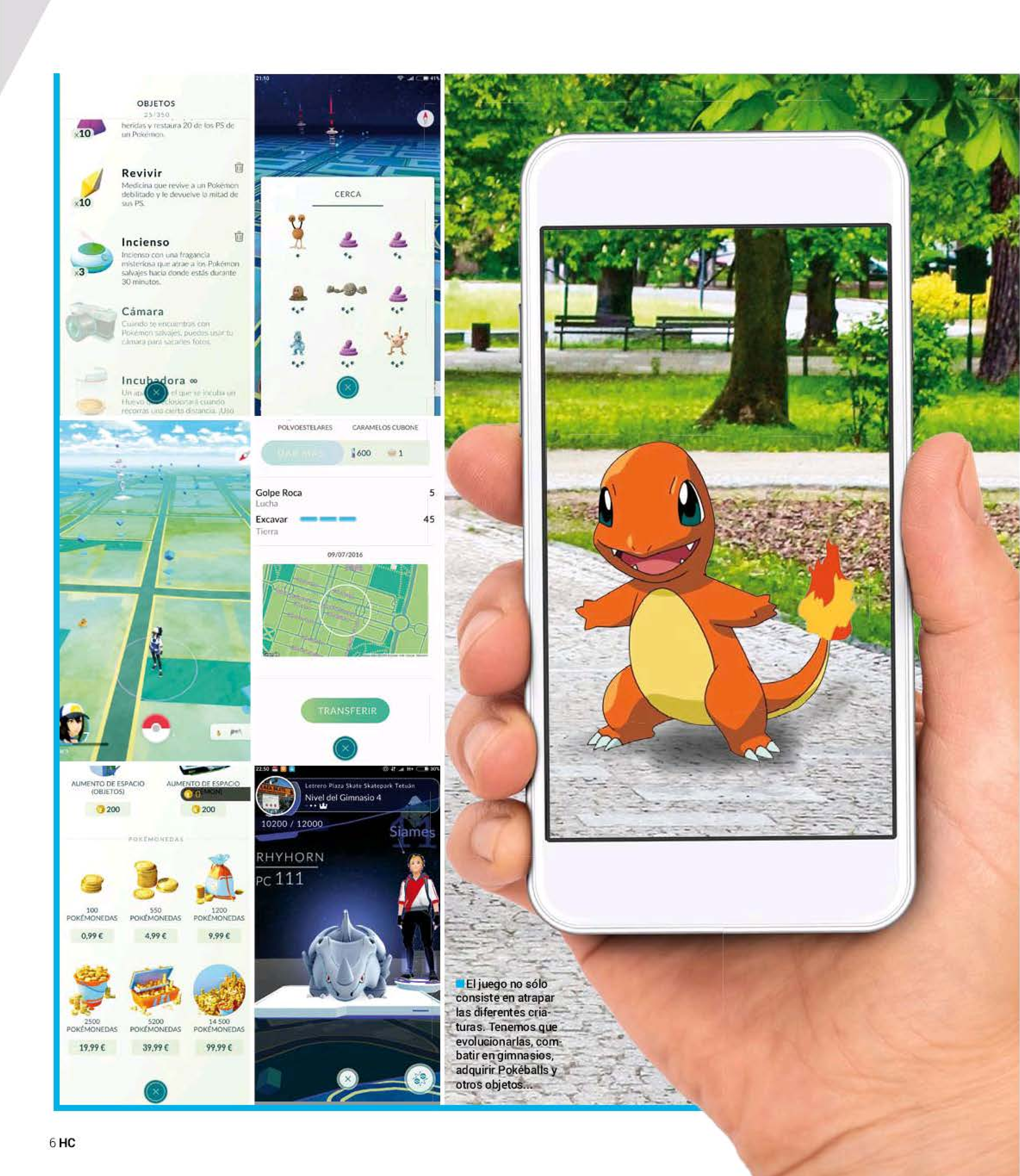

HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com

ACTUALÍZATE

*Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes* >>



El juego no sólo consiste en atrapar las diferentes criaturas. Tenemos que evolucionarlas, combatir en gimnasios, adquirir Pokéballs y otros objetos...

1

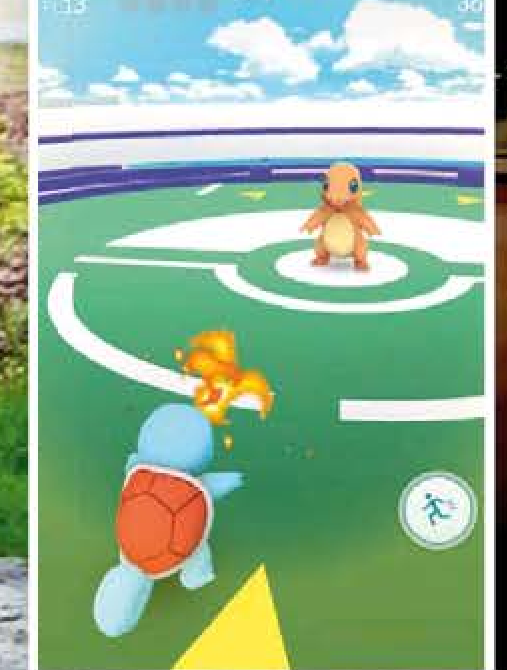
NUEVOS DATOS / MÓVILES Y TABLETS

Se desata la fiebre por Pokémon Go

Nuestras criaturas favoritas ya han invadido las calles de las ciudades de todo el planeta y tenemos que capturarlas ¡utilizando el móvil!









Gracias a la realidad aumentada, podemos ver a los Pokémons en escenarios reales.

El que ha sido el sueño de muchos fans de Pokémon durante muchos años, por fin se ha hecho realidad. Salir y explorar el mundo para encontrar a estas criaturas es la premisa de *Pokémon Go*, un juego para smartphones y tabletas que está causando furor en todo el planeta. Tanto, que incluso siendo una app gratuita, ya genera unos ingresos diarios de más de 1.600.000 $. Incluso ha superado ya en usuarios activos a Twitter y está de igual a igual con Snapchat. Tanto, que ha salido en portada de todos los medios generalistas. Y todo porque Niantic y The Pokémon Company han creado el juego más adictivo que hemos visto en los últimos años. Tras crear a nuestro entrenador, tendremos que salir, literalmente, a la calle, a encontrar a los Pokémon de la primera generación, que aparecerán dispersos por nuestra ciudad. Cuanto más andemos, más posibilidades tendremos de toparnos con ellos. Los lugares destacados de nuestra ciudad se marcarán en el mapa como Pokeparadas, donde obtendremos Pokéballs y otros ítems. También hay gimnasios, donde podemos luchar con nuestros Pokémon.

Aunque *Go* es adictivo, consume rápido la batería por su uso constante del GPS. Además, cuando nos topamos con un Pokémon, podemos activar la cámara para ubicarlo en el mundo real y capturarlo. Como habréis visto, en Internet circulan ya fotos muy graciosas, aunque también se han producido incidentes (como acceder a una comisaría a capturar un Pokémon). El juego es un auténtico fenómeno universal, que ha hecho crecer hasta en un 86% las acciones de Nintendo y ha batido a *Candy Crush* en EE.UU.

WEB Tanis_SC

“Más que un juego, me parece una curiosidad. Si mejora en los combates, puede volverse algo grande.”

POKÉMON GO PLUS

En agosto, por unos 35 €, llegará esta monada, que se conectará por Bluetooth a nuestro dispositivo móvil. El accesorio ayudará a ahorrar batería, ya que nos evitará ir con la pantalla encendida buscando Pokémon. Con su vibración y sus luces LED, nos avisará de la presencia de Pokémon y objetos; con el botón físico, podremos capturarlos sin sacar el móvil del bolsillo.



¿LO MEJOR? NO SÓLO ES DIVERTIDO, SINO QUE ANIMA A LA GENTE A ANDAR Y HACER EJERCICIO

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

2

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Raiders of the Broken Planet apostará por una cámara parecida a la que utiliza *Gears of War* y mezclará, constantemente, escenas de disparos y acción cuerpo a cuerpo.



Videojuegos españoles para todos los gustos

La industria española de videojuegos está en un momento muy dulce en cuanto a creatividad se refiere, dando lugar a juegos originales para todas las plataformas y públicos.

Gracias a la explosión de los juegos indies y los programas como PlayStation Talents o ID@Xbox, estamos viviendo en España un momento muy dulce en lo que a desarrollo de videojuegos se refiere. Uno de los más originales que están por llegar es *Raiders of the Broken Planet*, creado por Mercury Steam, responsables de *Castlevania: Lords of Shadow*. Se trata de un shooter multijugador en tercera persona con una característica que suena muy bien: la campaña tendrá una narrativa muy potente y podremos jugarla con o contra otras personas. Los tiros y la acción cuerpo a cuerpo serán una constante. Aún no sabemos su fecha de lanzamiento, pero sí que será episódico y que habrá varias betas antes. El que ya está disponible es *Pirates: Treasure Hunters*, en PS4 y PC. Se trata de una mezcla entre el género MOBA y la acción donde, en equipos de seis contra seis, tendemos que dominar un mapa. Los combates son frenéticos, hay multitud de héroes y, lo mejor, es free-to-play. Y el más reciente, disponible ya en Xbox One, es *Maldita Castilla*, un juego arcade que tiene un apartado audiovisual que encantará a los amantes de los juegos retro. Encarnando a Don Ramiro, nos enfrentaremos a demonios inspirados en la imaginería española y europea. Se trata del heredero espiritual de *Ghosts'n Goblins*, y es posible que llegue a otras consolas en breve.



WEB Bunburyse

“Felicidades. Creo que están dando un ejemplo a América Latina de que se pueden hacer cosas y las están haciendo.”







MALDITA CASTILLA



PIRATES: TREASURE HUNTERS



■ El arranque de la era virtual dejará títulos exclusivos del visor y juegos convencionales con algunas opciones para VR.

NUEVOS DATOS / ■ PLAYSTATION 4

Así serán las carátulas y los precios de los juegos de PS VR

Los precios de los primeros juegos de PlayStation VR oscilarán entre los 9,99 y los 59,99 euros.

A pocos meses del lanzamiento de PlayStation VR, Sony ha hecho públicos los precios y las carátulas de algunos de los primeros juegos para su visor de realidad virtual. De los anunciados, el más barato será el digital *Tumble VR* (9,99 €). De ahí, saltamos al precio "estandar" de muchos de los lanzamientos: 19,99 €. En ese PVP, estarán *Until Dawn: Rush of Blood*, *Batman Arkham VR*, *Hustle Kings VR* y otros (de todos tenéis datos en un reportaje, más adelante). El siguiente escalón de precio sube hasta los 39,99 € y lo inaugurará *PS VR Worlds*, cinco demos/juegos que mostrarán el potencial de la RV. El último peldaño en los precios lo pondrá *RIGS*, un juego "deportivo" de combate con robots que costará 59,99 € y que aspira a ser una de las mejores experiencias del dispositivo.

También se han mostrado las carátulas, donde encontraremos la información sobre los periféricos que necesitaremos para jugar. Una banda blanca indicará si se requiere el visor o si, simplemente, es compatible. También se especificará si el juego necesita los controles Move para funcionar. ¿Tenéis ya decidido con qué juego estrenaréis vuestras gafas? ■



■ *Persona 5* es uno de los J-RPG más esperados por los amantes del género.

■ *Shin Megami Tensei IV: Apocalypse*, para 3DS, será otro de los juegos de Atlus que, por fin, llegarán a Europa.

■ *7th Dragon III Code: VFD* es un J-RPG de Sega con combates por turnos. Controlamos hasta a nueve personajes.

4

NUEVOS DATOS / PS4 - 3DS

Deep Silver distribuirá en Europa múltiples juegos de Sega y Atlus

Los fans de los J-RPG podrán disfrutar de los juegazos de Atlus en Europa. Falta ver si llegarán en castellano y cuáles tendrán edición física...

Gran noticia para los fans de los J-RPG. La editora y distribuidora Deep Silver ha confirmado que ha llegado a un acuerdo con Atlus y Sega para distribuir en Europa algunas de sus obras, como *Persona 5*, para PS4, (no se sabe si veremos la versión para PS3), *7th Dragon III Code: VFD* y *Shin Megami Tensei IV*, para 3DS, además de juegos para móvil y otras producciones que podrían llegar tanto en versión física como digital. Aunque estos juegos ya estaban confirmados para Estados Unidos y era fácil que llegaran a Europa tras el proceso de traducción al inglés, a falta de un anuncio oficial, sabemos de buena tinta que se están realizando las presiones necesarias para que, al menos, *Persona 5* llegue con los textos en castellano. Prosperen o no, no lo veremos este año, sino probablemente en los primeros compases de 2017 (en Estados Unidos, está fechado para el 14 de febrero).

Ojalá este acuerdo se mantenga para futuras producciones de Sega y Atlus y podamos soñar, no sólo con un *Yakuza 0* en castellano, sino, además, con el hipotético lanzamiento de *Yakuza 6* más cerca del debut nipón. Soñar es gratis, pero podrían estar dando los pasos en la dirección correcta para que pueda llegar a ser verdad. Crucemos los dedos... ■

WEB Desaya

“Qué juegazo se nos viene. Cada vez que enseñan algo nuevo, el 'hype' sube. Los que no habéis probado nunca un Persona, lanzaos a por él o probad los anteriores, porque no decepcionan.”

5



Santa Monica ha coqueteado con la idea de volver a ver el pasado de Kratos en el nuevo *God of War*. ¿Saldrán algunos de los momentos más épicos (y violentos) de la saga en PS2 y PS3?



NUEVOS DATOS / PLAYSTATION 4

El nuevo God of War podría tener escenas de los anteriores

Kratos volverá a PS4 con muchos cambios jugables, pero con la misma espectacularidad de siempre.

Fue nuestra portada del mes pasado, y uno de los bombazos del pasado E3: la esperadísima continuación de *God of War*, que recuperará a Kratos, su protagonista, ahora con un hijo —que será parte de las mecánicas jugables— y algo más "calmado". La demo, además de un impresionante apartado visual, mostraba un nuevo ángulo de cámara en tercera persona, algo que, según el estudio, permitirá contar una historia más íntima y personal. Este ángulo también permitirá disfrutar unas escenas de acción más viscerales y empatizar con un Kratos más maduro. Desde el estudio, mencionan juegos como *The Last of Us* como influencia en la narrativa, y avisan a los jugadores de que se preparen para un salto radical, equiparable al de *Resident Evil 3* a *RE4*. Y, a la pregunta de cómo llegó Kratos de la antigua Grecia a tierras escandinavas, adelantan que se explicará a su debido tiempo y dejan otro "regalito": podríamos revivir algunas de las escenas de los *God of War* anteriores recreadas con el nuevo motor gráfico. Falta mucho para que salga a la venta, pero, estando gran parte del equipo original de la saga, parece que nada puede salir mal. ■

Las cifras del mes



72.235.130

minutos se han jugado durante los nueve días que duró la beta de *Halo Wars 2* en Xbox One

214

juegos de Xbox 360 están ya disponibles en Xbox One mediante retrocompatibilidad

Evolve se convierte en F2P en PC y los jugadores aumentan un

25.000%

2.000.000

de copias vendidas es lo que necesita *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* para ser rentable



13

millones de Wii U ha vendido Nintendo. La previsión de la compañía era colocar 100 millones

2.000.000

de descargas de la demo de *Resident Evil 7*. Y eso que sólo se podía en PS4 siendo de PS+



37%

del total es lo que supone ya el consumo de videojuegos móviles

Uncharted 4 es la exclusiva más vendida en España en lo que va de año, con más de

100.000

copias en formato físico.









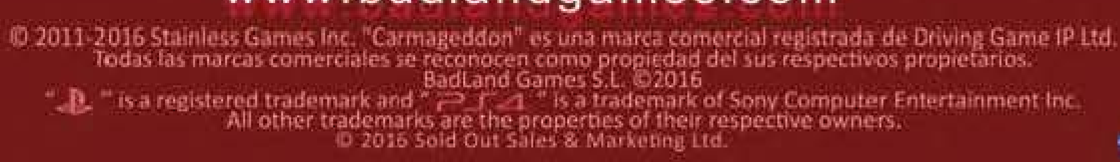
18
www.pegi.info



XBOX ONE
PS4



www.badlandgames.com



© 2011-2016 Stainless Games Inc. "Carmageddon" es una marca comercial registrada de Driving Game IP Ltd.
Todas las marcas comerciales se reconocen como propiedad del sus respectivos propietarios.
BadLand Games S.L. ©2016
" " is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
All other trademarks are the properties of their respective owners.
© 2016 Sold Out Sales & Marketing Ltd.







BAD LanD GAMES

6

NUEVOS DATOS / Wii U

Listos para Paper Mario: Color Splash

La saga Paper Mario vuelve a una consola de Nintendo, y lo hace cargada de acción, humor y un auténtico derroche de color.

Paper Mario: Color Splash llegará el 7 de octubre a Wii U, dispuesto a llenar de color nuestra tele y arrancarnos muchas sonrisas. Así lo pudimos comprobar hace poco, con una nueva demo. Su historia se desarrollará en Isla Prisma, un paradisíaco lugar en el que una extraña epidemia está robándoles el color tanto a la isla como a sus habitantes. Mario buscará la forma de devolverles su colorido, armado con el "martillo pintor". Así, este nuevo *Paper Mario* será un juego para todos los gustos, al combinar fases plataformeras y de exploración con un sistema de combate más orientado a la acción y los reflejos (pulsar el botón en el momento justo), aunque por turnos y con un sistema de cartas. Conforme vayamos recuperando el color y ganemos combates, conseguiremos agrandar nuestra baraja de movimientos básicos, lo que nos dará un abanico más amplio a la hora de luchar. También habrá más de veinte cartas únicas, que activarán ataques especiales. El GamePad de Wii U se usará para combatir, pintando las cartas y lanzándolas, y para superar algunas fases de plataformas, por ejemplo recortando un trozo de escenario para poder pasar. Y es que... ¡todo estará hecho de cartón y papel! El apartado visual será bellísimo y conseguirá trasportarnos a un fantástico mundo repleto de secretos y coleccionables.

El combate se basará en el uso de cartas. Las habrá especiales, que invocarán "japonesadas" como las de esta imagen.



El apartado visual estará cuidado al extremo. Ofrecerá personajes y escenarios construidos en papel y cartón.

MARIO PROTAGONIZA UNA NUEVA JOYA PARA Wii U ¿SERÁ LA ÚLTIMA QUE VEAMOS ANTES DE QUE SE LANCE NINTENDO NX?



Entrevista exclusiva a RISA TABATA



Productora y supervisora en Nintendo SPD Group 3



La productora de Color Splash nos presentó el juego en el pasado E3. La saga deja el RPG para apostar por la exploración, los saltos y las peleas con cartas.

Los juegos de Mario suelen ser aptos para todo tipo de jugadores, con retos para los más expertos. ¿Veremos esta profundidad en *Color Splash*?
Sí, claro, no se trata sólo de terminar el juego, sino de encontrar todos los coleccionables. Hay un viejo amigo de color verde que estará oculto en algunos escenarios, y los jugadores se van a entretener mucho buscando sus escondites. Por otra parte, en el mapa, veremos el porcentaje coloreado en cada nivel y, a veces, tendremos que retroceder para usar nuestro martillo con algunos elementos que se nos hayan pasado. Puede que una persona termine el juego y sólo haya coloreado el 30% de los objetos de un escenario. Por supuesto, si conseguimos acabar *Paper Mario* al 100%, vamos a conseguir algo muy especial.

¿Las cartas tienen un elemento coleccionable? ¿Tendremos que repetir zonas para conseguir todas las cartas? ¿Habrá un registro?
No se trata de coleccionar cartas, aunque sí hay cierta aleatoriedad en la forma en que aparecen. El modo en que se consiguen las cartas especiales es coloreando determinados objetos o derrotando a los enemigos. Pero también nos encontramos objetos del mundo real que Mario tiene que exprimir hasta sacarles toda la pintura. Así es como conseguimos las más de veinte cartas, con cosas como el gato nipón (en la otra página).

¿Hay algún tipo de mejora del personaje, como en los juegos de rol?
Este es un juego de acción y aventura, pero sí hay formas de mejorar a Mario. Al progresar en el juego, podemos hacer que el personaje utilice hasta cuatro cartas (se empieza con una). También recogemos mazos al derrotar a ciertos enemigos, que nos permiten acumular más pintura. El uso de más cartas y más pintura permite más estrategias en los combates. Y claro, cuanto más avancemos, recogeremos cartas más poderosas que requieren más pintura.

¿Qué oportunidades de diseño, como doblar los objetos, permite que esté ambientado en un mundo de papel?
Hay muchas, tantas que no sé cuál mencionar. Se puede enrollar el suelo... y encontraremos rollos de papel, como de papel higiénico, que hay que enrollar para abrir puertas. También tenemos que quitar tiras de papel adhesivo para desplegar plataformas.

Mario va armado con un martillo. ¿Será su única arma o usará otros dispositivos?
Para pintar en este juego, sólo utilizaremos el martillo de pintura, porque siempre es divertido aplastar cosas a martillazos. Es una herramienta especial.

¿Qué usos dará *Paper Mario* al GamePad de Wii U?
Hay un elemento central en el juego por el que usamos la pantalla táctil, además de pintar y lanzar las cartas. En un momento, podemos comprimir la pantalla de juego y pasarla de 3D a 2D, en la pantalla del Gamepad. En ese momento, podemos usar el dedo para cortar por líneas de puntos y resolver unos puzles. No hay elementos que utilicen el sensor del movimiento. Y, claro, podremos jugar en modo Off TV, en la pantalla del mando.

¿Tendrá soporte para amiibo y se lanzarán nuevos amiibo con el juego?
No, *Paper Mario* no hará uso de los amiibo. Me habría gustado que se lanzase un amiibo especial de *Paper Mario*, pero, como tendría que ser de papel, se doblaría y no tendría sentido (Risa Tabata se ríe de su propio chiste y hace el gesto con la mano).

Las frases del mes



"No queremos convertir a los jugadores de PC en jugadores de consola, ni a los de consola en jugadores de PC"

Phil Spencer. Director de Xbox



"Queremos que la película respete el ADN de la saga Assassin's Creed"

Aymar Azaizia. Responsable de contenidos de Ubisoft



"Con las consolas 4K, cualquier juego debería ofrecer una mejoría de, como mínimo, tres veces su calidad gráfica"

Tim Sweeney. Director de Epic Games



"La decisión de hacer un remake de Demon's Souls depende, por completo, de Sony"

Hidetaka Miyazaki. Creador de la saga *Souls*



"Wii U fracasó porque la gente nunca entendió el concepto tras ella"

Shigeru Miyamoto. Diseñador y productor de Nintendo



"Los aplausos en la conferencia de Sony aún retumban en mi cabeza. El desarrollo de Shenmue III avanza"

Yu Suzuki. Productor y creador de *Shenmue*



"En términos de desarrollo, PS3 era una pesadilla. Hubo mucha frustración en el ambiente"

Kazunori Yamauchi. Director de *Gran Turismo*

La exploración será uno de los pilares de *Andromeda*. Tendremos que "calzarnos" el traje N7 a menudo.





El vídeo del E3 dejaba ver muy poco, pero sí pudimos echarle un ojo a la Tempest (la nueva nave), al MAKO y a la armadura del protagonista.

7

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Mass Effect Andromeda

Nuevos protagonistas, otra galaxia, más razas y un montón de planetas por explorar. Ésas son las claves de *Mass Effect Andromeda*.

BioWare ha ido detallando en los últimos días algunas de las claves del esperado *Mass Effect Andromeda*, como la historia y algunos elementos jugables. En *Andromeda*, al contrario que en la trilogía original, los humanos seremos los alienígenas, ya que seremos los que vagan por la galaxia en busca de un planeta que colonizar para poder asentarse. Nosotros controlaremos a Ryder, un personaje más joven e inexperto que Shepard y que, además, cuenta con la desventaja de no ser un Espectro, por lo que nadie nos apoyará. BioWare buscará una trama mucho más personal, aunque no faltarán los momentos épicos a gran escala y referencias a la trilogía original. De hecho, están creando una historia completamente nueva en la que los jugadores veteranos reconozcan elementos de juegos anteriores.

En esta nueva entrega, volveremos a ver el MAKO, un vehículo todoterreno que nos permitirá explorar los planetas donde aterricemos con la Tempest, nuestra nueva nave. También tendremos un sistema de moralidad, aunque con cambios, pues esta vez se apostará por decisiones más "grises". Además de la campaña, en *Andromeda* habrá un multijugador similar al de *ME3*, pero con un giro de tuerca para hacerlo más dinámico. ¿Fecha? Primer trimestre de 2017... de momento.



WEB IronSimius

"El juego pinta maravilloso. Confío plenamente en BioWare: me apasiona todo lo que sale de las cabecitas de sus creativos."

Pulsa Start





CUANDO NUNCA LLUEVE A GUSTO DE TODOS

No sé si por aquí o en algún otro lugar, dije, y dejé por escrito, que no tendría ningún problema en pagar por una NES "mini" con HDMI. Un dispositivo de tamaño reducido que me pudiera llevar a cualquier parte y conectarlo a un televisor HD, para disfrutar en condiciones de una de mis consolas favoritas de todos los tiempos (bueno, tengo unas cuantas favoritas...). De hecho, me relamía soñando con el hipotético lanzamiento de una serie de cartuchos mini con los que alimentar el nuevo "cacharro". A unos precios populares, no me cabe la menor duda de que sería todo un éxito.

Ahora, la compañía de Kioto ha anunciado, para el 11 de noviembre, Nintendo Classic Mini: NES, justo aquello con lo que había soñado. Una versión más pequeña de su inolvidable sistema de 8 bits. Ahora bien, lo que parecía ser un sueño hecho realidad... pues hombre, no ha terminado siendo todo lo bueno que a mí me habría gustado. Para empezar, la máquina no tiene puerto para cartuchos. De ningún tipo. Ni para los originales que poseo ni para los hipotéticos cartuchos mini con los que me relamía en mis sueños húmedos. En su lugar, como otras consolas de este tipo, trae 30 juegos preinstalados en memoria y no se podrá ampliar su catálogo de de ninguna forma, ni siquiera abriendo la puerta a conectarse a la eShop... ¿En aras, quizá, de una hipotética "Mini 2" con otros 30 juegos más?

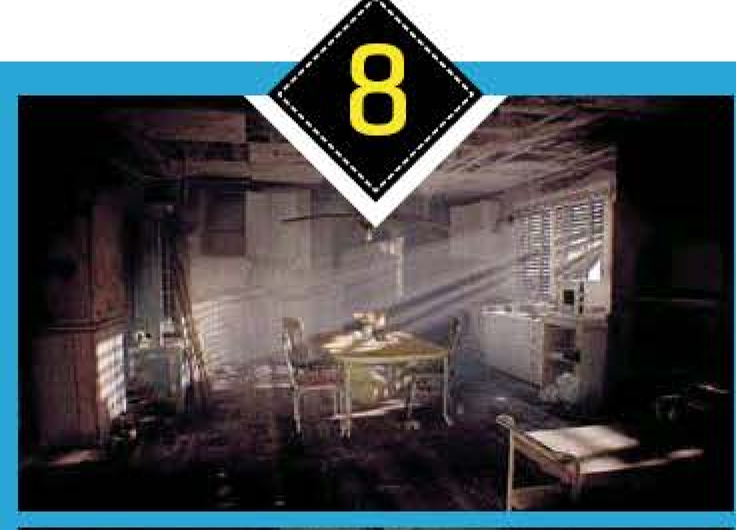
Vale que la selección es bastante buena, aunque difícilmente todos los juegos incluidos gustarán a todos. Lo peor es que 30 títulos de un catálogo espectacular y enorme dejan fuera, sí o sí, otros muchos títulos de calidad. No faltan los tres *Mario Bros.*, los dos *Zelda*, *Metroid*, *Donkey Kong*, *Castlevania*, *Ghost & Goblins*, *Bubble Bobble*, *Pacman*, *Galaga*... Vamos, que muchas de sus vacas sagradas vienen de serie, incluido mi queridísimo *Punch-Out* (en su versión sin Tyson, eso sí). Aplaudo, aún más, que algunos juegos lleguen por primera vez de forma oficial a Europa, como *Tecmo Bowl*, considerado uno de los mejores y más asequibles juegos de fútbol americano de todos los tiempos.

Todos los juegos, además, vendrán con "puntos de suspensión" para que guardemos la partida sin recurrir a passwords.

La NES Mini se venderá acompañada de un cable HDMI, un cable de carga USB y un mando por 59,99 $ en EE.UU. (imagino que será lo mismo en euros). El segundo mando costará 9,99 $. No son precios excesivamente elevados, aunque aún queda un detalle muy, muy "cutre": no incluye el cargador/adaptador para conectarlo a la corriente, por lo que supongo que habrá que comprarlo aparte, o utilizar uno de un móvil o similares. Es un detalle que, sumado al tema de los cartuchos, hace que esta versión Mini no mole tanto como yo había soñado. El problema, quizás, es que nunca llueve a gusto de todos.

> « Como otras consolas de este tipo, trae 30 juegos preinstalados y no se podrán ampliar, quizá en aras de una hipotética 'NES Mini 2' »

8







NUEVOS DATOS / PS4 - ONE - PC

Resident Evil 7, vuelta al survival horror

Menos tiros, sin QTE y en el universo de la saga numerada.

Menuda sorpresa nos llevamos con el anuncio, sin previo aviso, de *Resident Evil 7* durante la conferencia de Sony en el pasado E3. Y hubo más. Capcom no sólo dejó a todo el mundo alucinado con su regreso al terror con una nueva fórmula en primera persona, sino que, además, todos los usuarios Plus pudieron (y aún pueden) probar la demo, que cuenta unos hechos previos a la trama del juego. Nos pone en la piel de un personaje indefenso y carece de acción, algo sobre lo que Capcom ya ha dicho que nos vayamos mentalizando: si queremos tiros, mejor que nos vayamos a jugar a *Umbrella Corps*, y no a *Resident Evil 7*.

También han declarado que esta nueva entrega formará parte de la saga principal y no será un reinicio. El 24 de enero de 2017 saldrá *RE7* y, de momento, pinta muy bien. Además, si os van las emociones fuertes, se podrá jugar entero con PlayStation VR. ¡Casi nada!

9

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE - PC

BioShock y System Shock volverán a nuestras consolas

Del cielo al fondo marino en un solo disco. Así es *BioShock: The Collection*.

Era un secreto a voces, y por fin se ha confirmado el lanzamiento de *BioShock: The Collection* en PS4, Xbox One y PC. Blind Squirrel Games remasterizará los tres juegos de una de las sagas más queridas de los últimos años, para que podamos disfrutar, sin cambiar de disco y con mejoras gráficas, de la impresionante narrativa y el universo creados por Irrational Games (con Ken Levine a la cabeza).

BioShock, *BioShock 2* e *Infinite* llegarán el 16 de septiembre, a un precio de 59,99 € en consolas. En PC será digital y sólo las dos primeras entregas estarán mejoradas (aparte, si tenemos ya alguna de las versiones en Steam, recibiremos gratis la remasterización). El lanzamiento de *BioShock: The Collection* es una grata noticia tanto para los fans como para los neófitos en la serie: no sólo se incluirán los juegos, sino todos los DLC (los de *Infinite* son una maravilla) y algunos extras, como comentarios de los desarrolladores. Eso sí, no se incluirá el modo multijugador de *BioShock 2*, aunque, por otra parte... ¿lo echará alguien de menos? ■



■ Texturas, resolución e iluminación son los parámetros que se han mejorado en *Bioshock: The Collection*, para adaptar los juegos a los estándares actuales.

10





■ Tras *El Rey de los Poseídos*, nos quedamos con ganas de más historia, algo que tendremos en *Los Señores de Hierro*.

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE

Nueva expansión de Destiny, exclusiva de PS4 y Xbox One

Los Señores de Hierro es la nueva expansión que se lanzará para conmemorar los dos años de *Destiny*.

El 20 de septiembre, saldrá a la venta, por 30 €, *Los Señores de Hierro*, la nueva expansión de *Destiny*. Este nuevo DLC nos llevará de vuelta a la Tierra, donde tendremos un nuevo asalto y otra incursión, además de nuevos mapas y modos de juego en el Crisol. Lo interesante es que, además de nuevas armas, armaduras, nivel de luz y misiones de la historia principal, esta expansión añadirá nuevos enemigos y una zona extra en la Tierra que no hemos explorado antes, algo que demandaban los jugadores. La pega es que será la primera expansión de *Destiny* que no saldrá ni en PS3 ni en Xbox 360. Según Bungie, esta decisión les permitirá hacer cosas nuevas que no eran posibles al hacer un juego intergeneracional, aunque lo más probable es que se deba al número de jugadores en dichas plataformas. Lo que es seguro es que *Destiny* y el codiciado Gjallarhorn, ahora de color negro, volverán en septiembre. ■



Así luce *BioShock Infinite* remasterizado para consolas. La versión de PC no tendrá cambios, ya que, según la compañía, no los necesita.



Otro de los clásicos de Irrational Games y Ken Levine que llegará próximamente será el remake de *System Shock*. Nightdive Studios ha arrasado en Kickstarter, con casi un millón de dólares recaudado, y llevará el remake a PC, One y, casi seguro, PS4.



Sandbox



Por **Daniel Quesada**
@Tycho_fan



CUANDO AMASTE LOS REMASTER

No es que haya sorprendido a nadie, pero, desde luego, ha alegrado al personal: el pack con los tres *Bioshock* lanzados hasta la fecha se ha confirmado y llegará este año para la actual generación, como podéis leer a la izquierda. No seré yo el que eche pestes de la noticia. Soy amante entregado de la trilogía, me he acabado todos los DLC (¡pasaos *Panteón Marino*, por Dios!) y... sí, también defiendo la segunda parte. Lo siento por los "haters", pero en absoluto me pareció un mal juego. Lo que pasa es que el primero era una puñetera obra maestra y el segundo perdía en comparación, pero eso no quiere decir que fuera malo.

En fin, que me desvío del tema. A lo que quería llegar es a que, en esta ocasión, todos estamos encantados de volver a jugar algo que ya habíamos jugado, sin más variaciones que unos gráficos ligeramente mejorados. Pero, ¿no habíamos quedado en que los remasters son una lacra y que no queremos volver a pasarnos lo que ya nos habíamos pasado en la generación anterior?

Ya sabéis por dónde voy: parece que el hecho de los remasters sólo nos molesta con según qué juegos. ¿Qué juegos? Está claro que, cuando son remasters de un juego exclusivo de una consola, los ataques no tardan en llegar. No porque el juego "merezca" el remaster o no, sino porque, para un grupo de usuarios (más preocupados de ganar una guerra que no existe que de disfrutar de los juegos), es munición con la que atacar a la competencia: "Naaa, na, sacas juegos viejos, en vez de nueeevos". En otras ocasiones, el remaster molesta cuando el juego no parece tener trascendencia. O quizá porque ha pasado poco tiempo desde el original. Entonces, si nos encanta que vuelva *Bioshock*, ¿por qué nos parece un "meh" que se haga lo mismo con *Skyrim*, el cual es, a todas luces, un juegazo y nos puede proporcionar incluso más horas de juego que todo el pack de Rapture junto? Porque se presentó en la conferencia de Bethesda y todo el mundo esperaba un nuevo *Elder Scrolls* en vez de eso. Dicho de otra forma, el problema no fue el remaster, sino el contexto en el que se anunció. Otra reflexión más: si, de repente, las compañías están gastando tanto dinero y tiempo en lanzar tantos remasters... ¿No será porque funcionan? Si el público no los comprara, tened claro que se habrían bajado de ese barco hace tiempo. Ojo, no quiero decir que todo deban ser remasters, ni mucho menos. De hecho, desde aquí pido menos "cobardía" y más novedades. Pero me parece que, en general, hay mucho postureo en torno a su presencia, cuando las cifras de ventas dicen lo contrario. O eso o, en el fondo, oímos esas quejas en un entorno que sólo es una pequeña parte del mercado real. A veces, olvidamos que hace mucho que los videojuegos dejaron de ser un nicho.

« Parece que la política de lanzar remasters sólo nos molesta cuando se da con determinados juegos, pero no con otros »

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

JAVIER ABAD



@Javi_Abad_HC

1. **Uncharted 4** PS4
2. The Witcher 3: Wild Hunt ...... Multi
3. Rise of the Tomb Raider .. One-PC-360
4. Far Cry Primal ...... Multi
5. Yo-Kai Watch 3DS
6. Fallout 4 ...... Multi
7. Super Mario Maker ...... Wii U
8. Quantum Break ...... One-PC
9. NBA 2K16 ...... Multi
10. Dark Souls III ...... Multi



YO-KAI WATCH. Desde que su juego salió en España, los Yo-Kai no dejan de triunfar. Otro fenómeno "made in Japan" que adoptamos.

ALBERTO LLORET



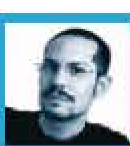
@AlbertoLloretPM

1. **Uncharted 4** PS4
2. LEGO Star Wars: El despertar.... Multi
3. Monster Hunter Generations 3DS
4. Odin Sphere Leifthrasir PS4-Vita
5. Doom ...... Multi
6. Dying Light ...... Multi
7. Superhot ...... One-PC
8. Inside ...... One-PC
9. Mirror's Edge Catalyst ...... Multi
10. Zelda: Twilight Princess HD ...... Wii U



LEGO STAR WARS. *El Despertar de la Fuerza* no sólo es de los juegos más innovadores de LEGO. También es diversión en estado puro.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Uncharted 4** PS4
2. Metal Gear Solid V ...... Multi
3. The Witcher 3: Wild Hunt ...... Multi
4. Bloodborne PS4
5. Dark Souls III ...... Multi
6. Fallout 4 ...... Multi
7. Overwatch ...... Multi
8. Doom ...... Multi
9. Call of Duty: Black Ops III ...... Multi
10. Grand Theft Auto V ...... Multi



OVERWATCH. La llegada del modo competitivo ha mejorado aún más las emocionantes partidas online del FPS creado por Blizzard.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Monster Hunter Generations** 3DS
2. Uncharted 4 ...... PS4
3. The Division ...... Multi
4. Yakuza 5 ...... PS3
5. Mirror's Edge Catalyst ...... Multi
6. DiRT Rally ...... Multi
7. NBA 2K16 ...... Multi
8. Forza Horizon 2 ...... One
9. God of War 3 Remastered PS4
10. Valkyria Chronicles Remastered .... PS



MONSTER HUNTER GENERATIONS. Con este homenaje de Capcom a su monstruosa saga, me he sentido como cierto rey en Botswana.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1. **The Witcher 3: Wild Hunt** ...... Multi
2. Uncharted 4 ...... PS4
3. Fallout 4 ...... Multi
4. Doom ...... Multi
5. Red Dead Redemption ...... Multi
6. Forza Horizon 2 ...... One
7. Yakuza 5 ...... PS3
8. XCOM: Enemy Unknown ...... Multi
9. Catherine ...... Multi
10. Xenoblade Chronicles X ...... Wii



RED DEAD REDEMPTION. Fue probarlo en One por ver qué pinta tenía el Marston retrocompatible y aún sigo deambulando a caballo.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Doom** ...... Multi
2. Dark Souls III ...... Multi
3. Metal Gear Solid V ...... Multi
4. Bloodborne PS4
5. Uncharted 4 ...... PS4
6. Mad Max ...... Multi
7. Batman Arkham Knight ...... Multi
8. Sombras de Mordor ...... Multi
9. Transformers Devastation ...... Multi
10. Furi PS4-PC



FURI. Un torbellino rápido, violento y cargado de luces de neón. Me ha enganchado como jamás creía que lo haría un juego de PS Plus.

Para sofocar los calores veraniegos, no hay nada como estos títulos, que nos mantienen fresquitos.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1. **Fallout 4** ..... Multi
2. Doom ..... Multi
3. Uncharted 4 ..... PS4
4. Quantum Break ..... One-PC
5. The Evil Within ..... Multi
6. The Witcher 3 ..... Multi
7. Until Dawn PS4
8. Super Mario Maker ..... Wii U
9. Inside ..... One-PC
10. Dragon Ball Xenoverse ..... Mult



DOOM. Este reseteo demuestra un gran equilibrio entre novedad y fidelidad a las raíces. Me ha divertido mucho su modo Campaña.

ROBERTO RUIZ



@Roberto_JRA

1. **Fire Emblem Fates** 3DS
2. Xenoblade Chronicles X ..... Wii U
3. Tokyo Mirage Sessions #FE ..... Wii U
4. SteamWorld Heist 3DS
5. Zelda: Twilight Princess HD ..... Wii U
6. Super Smash Bros ..... Wii U
7. The Walking Dead: Michonne ..... Multi
8. Yo-Kai Watch 3DS
9. Super Mario Maker ..... Wii U
10. Devil Survivor 2: Record Breaker 3D



TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE. Su mezcla de pop, control de *Shin Megami Tensei* y personajes de *Fire Emblem* me ha conquistado.

Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

¡VAMOS, SEÑORES, QUE ME LOS QUITAN DE LAS MANOS!

De un tiempo a esta parte, el mercado de los videojuegos recuerda más a un mercadillo. Ya no es que a las tiendas les quiten los juegos de las manos, sino que, más bien, se los quieren quitar de encima.

Me explico. Si sois compradores compulsivos de videojuegos, seguro que sois asiduos de ir a tiendas, ya sean físicas o virtuales, para curiosear en busca de chollos. Pues bien, desde que PS4 y Xbox One entraron en nuestras vidas, y más particularmente desde el último año, los juegos bajan de precio a un ritmo vertiginoso, impensable en la anterior generación de consolas, cuando, por ejemplo, las entregas de rigor de *Call of Duty* podían tardar varios años en abaratarse. Si nos fijamos en títulos lanzados desde el aún cercano mes de marzo, nos encontramos con ofertas sorprendentes en consola: *Doom* (45 €), *The Division* (40), *DiRT Rally* (40), *Quantum Break* (30)... La palma se la llevan *Homefront: The Revolution* (40) y, sobre todo, *Battleborn* (25). Estos dos shooters no tardaron, prácticamente, ni un mes en reducir su valor monetario.

Es evidente que la razón de algunas de esas rebajas han sido las malas ventas, debidas a diferentes factores: el reducido parque de Xbox One en España y la falta de doblaje al castellano para *Quantum Break*, las malas críticas para *Homefront* o el escaso interés por *Battleborn*, reforzado por la competencia de *Overwatch*. Más difícil es entender por qué ha bajado tanto *The Division* o por qué *Doom* no ha tardado ni dos meses. Otros títulos más o menos recientes, como *Battlefront* o *Assassin's Creed Syndicate*, también pueden encontrarse a bajo precio. ¿Tanto stock les sobra a las tiendas? ¿Influye mucho la segunda mano? ¿Hay miedo a Steam? ¿O es que, de primeras, el margen de beneficio que intentan sacar las editoras está sobredimensionado?

Antes, había que esperarse a que las compañías se dignaran sacar las versiones Platinum o Classics, que han desaparecido de la faz de la Tierra. Nintendo, que siempre ha ido por libre, es una excepción en esta tesitura, para bien y para mal. La mayoría de juegos de Wii U se lanzan ya a un precio ajustado que ronda los 40-50 euros y, luego, tardan años en bajar, y eso si es que se hacen merecedores de entrar en la aristocrática línea Selects.

Que no se me malinterprete. Que los consumidores podamos hacernos con un juego al precio más bajo posible es algo positivo, y yo soy el primero en sacar rédito de las ofertas, porque los billetes aún no llueven del cielo ni vienen en maletines. Sin embargo, quien haya comprado un juego de lanzamiento, a 70 euros, puede sentirse timado, y con más razón que un santo. Que un título esté ya rebajado al mes de salir es un síntoma de que algo pasa en la industria. ¿Qué sucedería si nadie adquiriera juegos de salida y aguardara a su pronta devaluación?

« De un tiempo a esta parte, el mercado de los videojuegos recuerda más a un mercadillo, en el que los precios bajan a un ritmo vertiginoso »



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón. >>





LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.



ES EL FIN DEL MUNDO: POKÉMON GO SE NOS HA IDO DE LAS MANOS

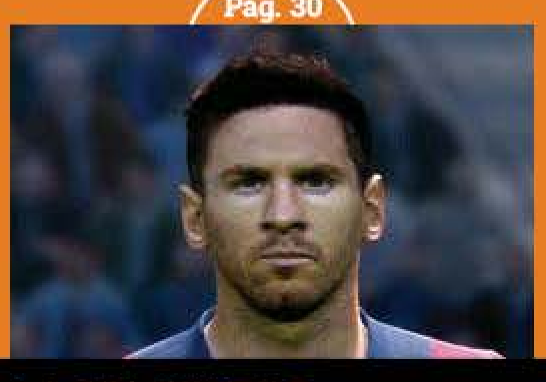
Si a nosotros nos ha pillado por sorpresa, imaginaos a Nintendo y Niantic, que empezaron tanteando el terreno en móviles y han acabado convirtiendo la Tierra en una gigante Pokéball... con todas sus consecuencias. El fenómeno de masas ha desatado el caos en cada país, llegando a ser calificado por los medios ingleses como "el juego más peligroso del mundo": ladrones usándolo para atraer a sus víctimas, accidentes de tráfico por capturar Pikachus al volante, heridos por no separar la vista del móvil, la policía pidiendo prudencia a la ciudadanía, la NASA prohibiendo a sus astronautas jugar en el espacio, una chica topándose con un cadáver mientras jugaba... Los casos se multiplican cada día mientras la app sigue batiendo récords históricos, aunque lo que más debería preocuparnos es que *Pokémon Go* haya superado al porno, con la de Digletts salvajes que se ven ahí.

■ ESTAMOS ACABADOS ■ SOY DE DIGIMON

Pág. 26



Pág. 30



Pág. 35



LA OTRA CARA
No os lo vais a creer... o a lo mejor sí.

LA COMUNIDAD
El espacio donde tenéis voz y voto.

LA POLÉMICA
Pokémon Go: ¿Moda pasajera?

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

CAPCOM CENSURA LOS PEZONES DE CAMMY EN *STREET FIGHTER V*

Por si el célebre juego de lucha no viniese ya lo suficientemente capado, va Capcom y le quita los pezones a Cammy, aprovechando la actualización 1.04 recién lanzada, no vaya a ser que alguien se escandalice a estas alturas. Pensaríamos que se ha tratado de un error de no ser porque ya aplicaron la censura el año pasado, al eliminar el cachete en el trasero de Mika, lo que nos lleva a intuir que la compañía tiene contratado a Ned Flanders desde hace meses. En el otro lado de la balanza, un "modder" ha decidido contraatacar al puritanismo desnudando tanto a Mika que ha acabado dejándola en los huesos, literalmente. Suponemos que a Capcom no le ha parecido mal este skin (o más bien "bone"), ya que, al ser un esqueleto, no tiene pezones. ¿Cambiarán el color de Blanka por ser un personaje demasiado verde?

■ YA ESTÁN TARDANDO ■ NO ME LO CREO





Battlefield tendrá su serie de televisión

"¿Has visto qué fuerte el último capítulo de *Battlefield*? No me puedo creer que hayan firmado el Tratado de Versalles". Ésta es la frase que se oirá en los bares gracias al acuerdo firmado entre EA y Paramount para convertir su saga bélica en serie de TV. Y perdonad por el spoiler.

☐ TOMA GUERRA DE AUDIENCIAS ☐ YO YA VEO "SÁLVAME"

PRIMERA FILTRACIÓN DEL E3 2017: HABRÁ NUEVO *CRASH BANDICOOT*

Las caras de Bélmez han vuelto a hablar; esta vez, para filtrar a través de sus humedades la primera revelación del próximo E3: un nuevo *Crash Bandicoot* estaría siendo desarrollado por Naughty Dog, al margen de la remasterización de la trilogía original a cargo de Activision. La noticia ha conmocionado al municipio jienense de Bélmez de la Moraleda, famoso por la aparición de misteriosos rostros en una humilde vivienda. "Cada año, se filtran cosas, pero, como yo no entiendo de videojuegos, pensé que sería alguna bisabuela mía", explica el actual propietario del inmueble. Hasta ahora, la cara más conocida era la de un hombre calvo con barba apodado "El Pelao", que desapareció en cuanto se anunció *God of War* en el último E3.

☐ A MÍ ESTO ME DA MUCHO YUYU ☐ LAS PINTA ÉL



ROCKSTAR NORTH Y RARE SÓLO PODRÁN LANZAR SUS JUEGOS EN REINO UNIDO

El Brexit se ha cobrado sus primeras víctimas en nuestro sector. La nueva y restrictiva política arancelaria de Reino Unido tras su salida de la Unión Europea impedirá a cualquier estudio británico lanzar sus juegos más allá de sus fronteras a partir de septiembre. Esta dura medida afecta, directamente, a compañías como Rare, con sede en Leicestershire, y su prometedor *Sea of Thieves*, que ya no verá la luz en nuestras tierras. Lo mismo ocurre con Rockstar North (*Grand Theft Auto*), a menos que Escocia convoque referéndum para permanecer en la UE. Por desgracia, la lista de perjudicados no acaba aquí: Rocksteady (*Batman Arkham*), Codemasters (*DiRT Rally*), Media Molecule (*LittleBigPlanet*), Ninja Theory (Hellblade), Rebellion (Sniper Elite) o Hello Games (*No Man's Sky*) tampoco podrán distribuir sus juegos en territorio no británico. Esto, con Thatcher, no pasaba.

■ GRACIAS, CAMERON ■ FUCK YOU, HOBBY

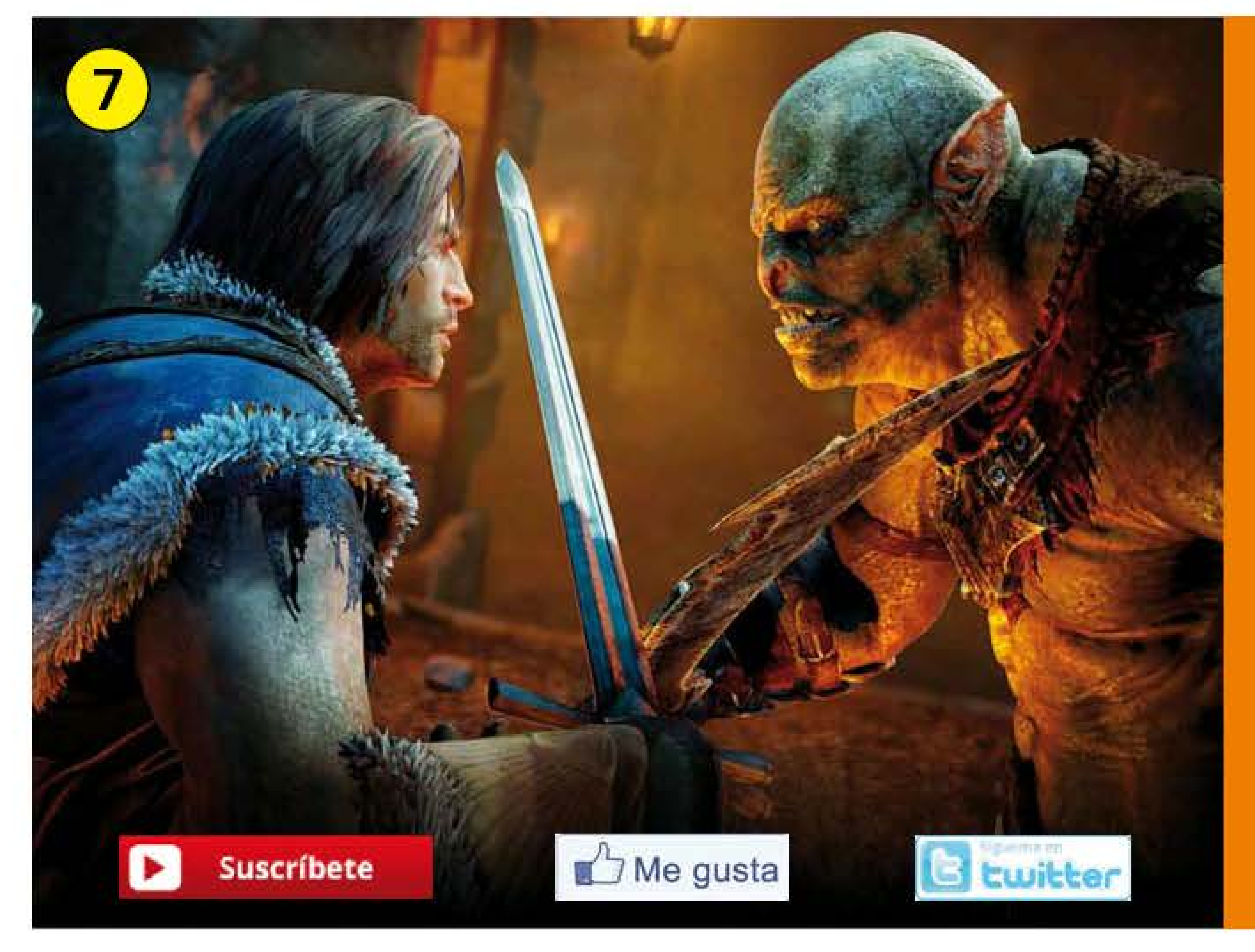


Tartamudo ingresa de urgencia al intentar reservar el videojuego *Call of Cthulhu*.

Un joven aquejado de tartamudez transitoria sufrió una crisis de ansiedad en un establecimiento de Minnesota al intentar reservar el RPG de Cyanide. "Lo raro es que nunca había tartamudeado hasta ese momento", aclaró el portavoz de la familia.

☐ EL SURVIVAL HORROR ES PRONUNCIARLO ☐ NI DE COÑA





LOS MALETINES DE MORDOR: EL NUEVO "SALSEO" YOUTUBER

No estamos llamando orco a ningún youtuber, es que la Federal Trade Commission ha destapado que Warner Bros. pagó un buen pastizal a diversos youtubers para alabar al juego *La Tierra Media: Sombras de Mordor* de forma encubierta. Entre ellos, se incluye el multimillonario PewDiePie, cuyo vídeo acumuló casi 4 millones de visualizaciones. Según la directora de la agencia estadounidense: "Los consumidores tienen derecho a saber si la gente que habla de videojuegos está aportando su propia opinión o si se trata de discursos pagados". Entre las cláusulas del contrato publicitario, Warner prohibió toda mención a bugs o glitches y, aunque exigía a los youtubers marcar el contenido como promocionado, éstos lo escondieron entre la letra pequeña de la descripción.

■ HAN PERDIDO UN "SUB" ■ VAYA "FAKE"



8

EVOLVE CRECE UN 25.000% EN PC DESDE QUE ES GRATUITO

De 157 jugadores por día, a un millón en una semana; ése es el incremento de jugadores que ha experimentado el shooter de Turtle Rock Studios y 2K Games tras la puesta en marcha de su modelo free-to-play en PC. En un alarde de sinceridad, el estudio desarrollador ha reconocido: "*Evolve* no tuvo la recepción que esperábamos. Hubo una tormenta de mierda sobre los DLC que nos golpeó muy fuerte y se llevó consigo el entusiasmo de la gente, arrastrándonos más y más lejos de lo que queríamos. Deseamos que esto cambie y, por eso, hemos introducido una serie de cambios". Pues, en vista del subidón, igual no es el único juego que "Evuelve" tarde o temprano con un modelo similar para frenar el abandono masivo de jugadores. ¿Alguien ha dicho *The Division*? Y a ver para cuándo el DLC "Tormenta de Mierda", que Turtle Rock nos ha dejado con las ganas.

☐ ERA UN "AHORRA O NUNCA" ☐ NI POR ÉSAS

9



Miyamoto confía en que Wii U aún puede ganar la generación. "Si logramos hacer entender el concepto del GamePad antes de que lancemos NX, aún podemos vender 50 millones de consolas", sentenció el creativo en su última reunión anual con accionistas.

☐ SE LE VE CONVENCIDO ☐ NI MICHAEL PACHTER



10

CANCELADO EL FESTIVAL PORNO EN RV POR EXCESO DE PÚBICO... *PÚBLICO

Fue correrse la voz y liarse un buen follón, pero no sorprende viniendo de Pajón; perdón, Japón. Es que es muy difícil escribir con una mano y un casco en la cabeza, pero más lo fue recibir a los cientos de japoneses que asistieron al Adult VR Festival, celebrado en la zona comercial de Akihabara, Tokio. Tal fue su poder de convocatoria que los organizadores no tuvieron más remedio que cancelarlo, con la correspondiente intervención de la policía para evitar males mayores. El evento se volverá a celebrar en un recinto más espacioso (¿un estadio de fútbol?), para que nadie se quede sin probar periféricos tan avanzados como unos pechos de goma o bustos hinchables. Se ve que, allí, todavía no ha llegado la APK de Tinder.

■ YO LO HARÍA AN(U)AL ■ ESTÁIS FATAL DE LA (?)OLLA

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **ROCKET LEAGUE** PARA PS4

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias del juego Rocket League Collector´s Edition para PlayStation 4. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 300

1 Verdadero 2 Falso 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Verdadero
6 Verdadero 7 Falso 8 Falso 9 Verdadero 10 Falso

GANADORES de una **SUSCRIPCIÓN A NUESTRA REVISTA** (HC 300)

▸ Marc Rodríguez Rodríguez ▸ Alberto García Sesma ▸ Iñaki Álvarez Manso

LA COMUNIDAD

La red social de papel donde la palabra es vuestra.

MOLA



▸ **El rompedor (y sorprendente) éxito de *Pokémon Go*, inspirado claramente en tanta campaña electoral y político buscando pokévotos a pie de calle.** Mike Rockmero

Pues Nintendo ha conseguido lo que ningún político: que, a partir de ahora, en Tordesillas se persiga al Tauros de la Vega. Cómo ha evolucionado este pueblo desde que lo visitamos en *Resident Evil 4*.

▸ La vuelta de los juegos de siempre, como los nuevos *RE*, *God of War* e incluso *Crash Bandicoot*. **Yari Torres**

Si es que nos tira más lo bueno conocido que lo nuevo por conocer. A ver pa' cuándo ese *The Last of Us 2*.

▸ Lo hipster que se ha vuelto Kratos: le veremos pelear contra Thor en un Starbucks. **Nando RD**

Pues, como se alimente a base de muffins, le va a hacer falta más de un capuccino para derrotarle.

▸ Quedar con los colegas para ir juntos de pokérruta y la rivalidad que hay entre las facciones. **Yerai Barreña**

Lo sentimos, no sabemos de qué hablas... pero, como seas del Equipo Sabiduría o Valor, más vale que no nos crucemos por la calle. ¡Un saludo!

▸ El nivel gráfico de las nuevas entregas que están saliendo últimamente. **Gonzalo Díaz Núñez**

Nuestros tataranietos creerán que los videojuegos los inventaron los hermanos Lumière. Por cierto, qué bien se vería un crossover titulado *Forza Horizon Zero Dawn*.

▸ Mis ansias obsesivo-compulsivas por la llegada de *LEGO Dimensions*. **Dánilos Pardopoulos**

Entonces, te sentirás como en casa con el contenido de los Gremlins, sobre todo si te lo zampas a partir de las doce de la noche.

▸ El anuncio de la NES Mini con 30 juegos preinstalados. **Belén Maui**

Ahora sabemos por qué no quisieron lanzar la NX en Navidades: ¡Para no eclipsarla con NES! Ojalá España tuviese un presidente como Kimishima.



▸ **Todas las mejoras jugables que Konami le está metiendo al nuevo *Pro Evolution Soccer 2017*.** Fernando Arnau Pérez

Cada vez tiene mejor pinta, pero, mientras no incluyan el modo #TodosSomosLeoMessi, no estará completo. Ya está tardando el Barça en montarle un Change.org a Konami para que se solidarice con el futbolista. Esperamos que no nos defraude... ¡Ba-dum-tss!

NO MOLA



▸ **No haber visto a Link en la portada del número 300. Se lo merecía más que Kratos, más aún cuando a casi todos los redactores os ha encantado el nuevo Zelda.** Antonio Macián Martínez

Tras ver la portada de este mes, habréis entendido el motivo: ¡Ambos se merecían una portada propia! Aunque estuvimos a punto de optar por esta versión, descartada a última hora por discrepancias internas... Todos hemos salido ganando.

▸ Que no saquen el *Dragon Ball Xenoverse 2* en Xbox 360 y PS3, con la pintaza que tiene. **Fernando Arnau**

Agradezcamos que salgan en One y PS4, porque, con Neo y Scorpio anunciadas, a saber en qué "gen" estamos.

▸ Que cada día haya más quejas de una famosa tienda de videojuegos que empieza por G. **David García Gil**

No nos extraña nada... y eso que cerró hace dos años, pero aún queda mucho indignado con GameStop.

▸ Que esté más enganchado al móvil que a las consolas. *Kingdom Hearts Unchained X*, *Pokémon Go*... Y decían que los móviles no triunfarían. **Andrés Macho**

Lo que no triunfará es la RV esa. Jugar con un casco... ¿A quién va a interesarle? (Recorta esto y guárdalo para restregárnoslo en un futuro).

▸ El incesante crecimiento de DLC, los juegos inacabados por fascículos y los juegos sacados sin cuidado sólo para hacer dinero. **Aarón X Rico**

Fijaremos este párrafo en el 'No mola' principal de cada mes. Nunca falta.

▸ Que las compañías no saquen juegos más refrescantes durante estos meses. ¡Qué caloooor! **Mike Rockmero**

Nos habría bastado con unos chicles Triforcedent: *Breath of the Wild*; siente el frescor de la naturaleza.

▸ Que ya esté Kojima flipándose con que *Death Stranding* va a ser su mejor trabajo. **Fermín Gamboa**

Déjale que "hypee", que el que se va a llevar el palo como sea un fiasco será... el jugador. Y el bebé de Reedus, que, para cuando esté listo el juego, ya tendrá edad de cobrar el paro.



▸ **Que haya tenido que estar como un buitre cada mañana para ver si salían las ofertas de verano en PlayStation Network.** Jacket @JavierRosBiedma

Algunos hemos hecho guardia de madrugada, como buitres de *Mad Max*, *Firewatch*, *Rocket League*... Hemos rapiñado hasta un Furby por 5,99 €, aunque resultó que lo habíamos leído mal y era el *Fury*.

GALERÍA DE FANART



Alberto Treviño (Albert217)



Rafael lassuo (lassu)

VIÑETA CONSOLERA

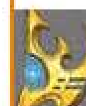
Por **SIGNO**

¡POR TODOS LOS DIOSES! ESPERO NO HABERME PASADO CON LA MODERACIÓN Y LOS MODALES EN LA EDUCACIÓN DEL CHICO PARA EL "GOD OF WAR 4"...

POR FAVOR LES RUEGO QUE CESEN EN SUS HOSTILIDADES Y ABANDONEN CUALQUIER EXCESO O ACTIVIDAD DE CARÁCTER VIOLENTO.

SIGNO

LO MEJOR DEL TIMELINE



Miquel Martín WEB

"Todos los que crecimos con los Pokémon vemos lo de *Go* como algo especial. La posibilidad de cazar Pokémon caminando por tu barrio... La que habría liado con mis colegas a los doce años."



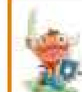
Iván Chavarre FACEBOOK

"Malo cuando un desarrollador japonés se somete a la tiranía del "correctismo", porque puede sentar precedentes, como *SFV*."



Harry Mason WEB

"Está por ver si la RV no acaba siendo otra Virtual Boy, y hablo por los tres prototipos xD. Antes, me voy al parque de atracciones."



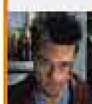
Puma Pérez WEB

"Xbox One no sólo no da errores, sino que es silenciosa como el "Fujitsu" del anuncio, y el servicio técnico es una maravilla."



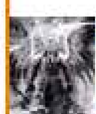
Daniel Pacheco FACEBOOK

"Los de "Invezimals" pataleando porque Nintendo saca un subproducto de una de sus sagas y, con sólo eso, vende millonadas."



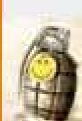
tigrecill0 WEB

"Es triste, pero lo que más me llama de PS4 son los remasters, porque no paso por el aro de los juegos fraccionados y los DLC."



Sephirot89 WEB

"Me da que *No Man's Sky* va a ser como *Minecraft*, sin objetivo ni misión, haciendo lo que te salga de la po... pero con navecitas. A ver cómo sale el experimento."



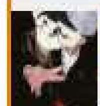
Nanogold WEB

"Me siento entusiasmado con Classic Mini NES: si la tendencia es sacar consolas minis, una SNES sería el siguiente paso."



José Luis Gómez FACEBOOK

"Lo de *GTA V* es alucinante: más de tres años después, sigue apareciendo en el Top 10 de los más vendidos. Me gustaría saber el total en todas las plataformas."

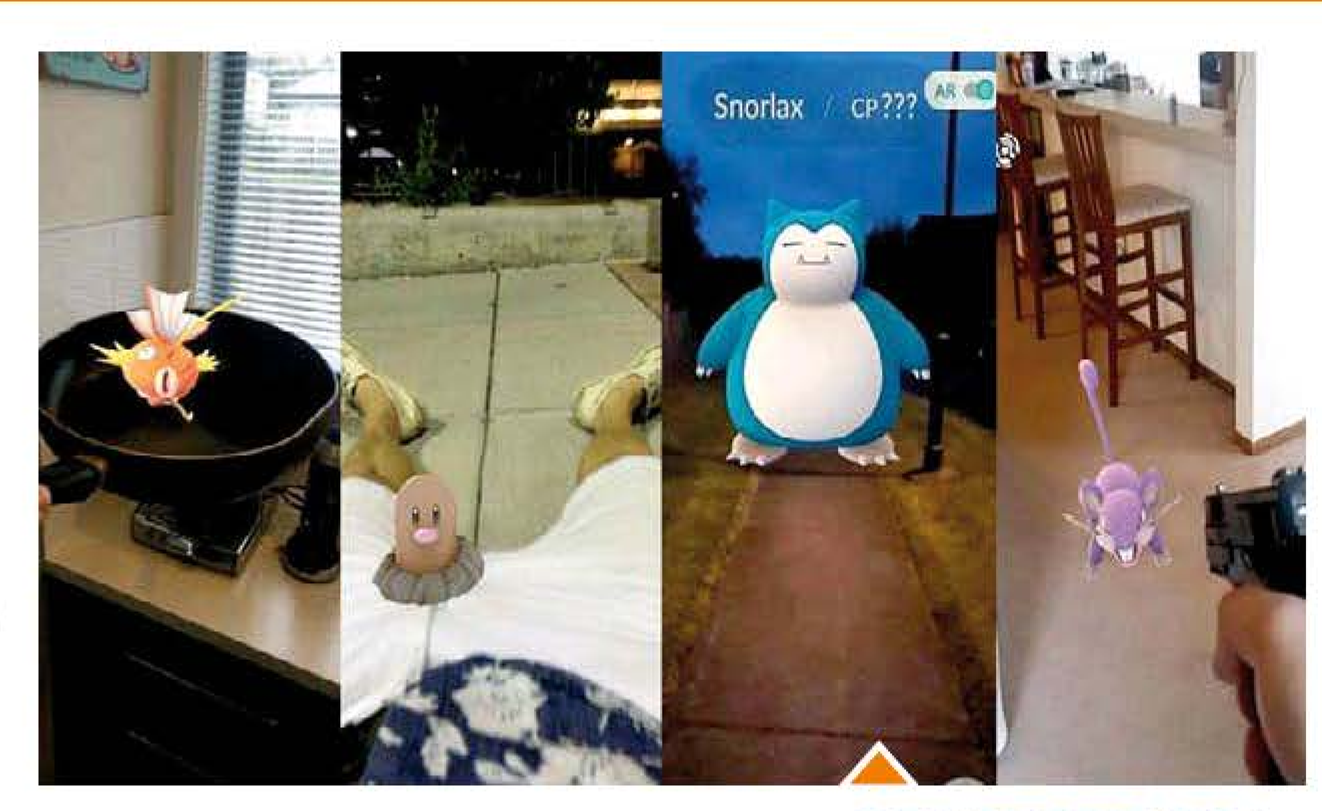


Max Power WEB

"Se nota que *Spiderman* de PS4 va a ser un buen juego desde que vimos el primer tráiler. Ya era hora, porque, estos ultimos años, los videojuegos de Marvel han dejado mucho que desear."

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Es el mes de Pokémon GO, y no sólo se han llenado las calles de criaturas: también las redes de "memes" para partirse el eje.



¡DESHAZTE DE TODOS!

Hay quien se baja la aplicación por simple curiosidad, y luego no sabe cómo deshacerse de la invasión Pokémon. He aquí unos consejos:

Twitter/Tumblr/Reddit

Si te encuentras a un Magikarp en casa y vives solo, ya tienes cena para esta noche. Si por el contrario tienes pareja, no te asustes cuando se te aparezca un Diglett como ese, porque te será muy útil. Si sales de fiesta y te topas con un Snorlax bloqueando la calle, mejor vuelve a casa, y si te cruzas con un Rattata salvaje, así no es como se capturan.

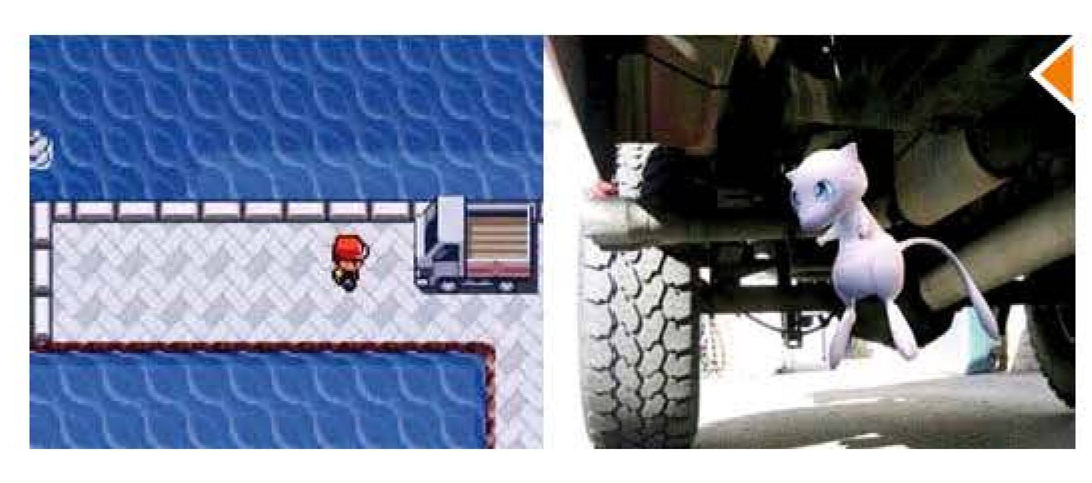
EL AUTÉNTICO JUEGO DE MUNDO ABIERTO

Lo bueno de tener que salir fuera para jugar es que te ahorras el gimnasio, aunque acabes perdido en los lugares más rocambolescos...

@iPokémonGO

No le des a elegir a un pokéfriki entre ver nacer a su hijo o capturar a un Pidgey; aunque no le culpamos, si hasta los marines estadounidenses salen de caza en horas de servicio. Y si crees que Charizard es fácil de encontrar, vas a tener que echarle Pokéballs para hacerte con uno.





LA LEYENDA DE MEW Y EL CAMIÓN ERA CIERTA

¿Recuerdas la leyenda urbana del puerto del puerto de Ciudad Carmín, según la cual podíamos conseguir a un Mew escondido bajo un camión? Pues bien, *Pokémon GO* ha resuelto el misterio: todo era verdad.

@RealShigeruM

Y es aún más arriesgado conseguirlo en el mundo real, pero por un Mew vale la pena. Buen homenaje a *Pokémon Azul, Rojo y Amarillo* por parte de los desarrolladores, y encima ya no necesitamos la MO Fuerza ni la MO Surf, sino la MO-tor apagado y el freno de mano echado. Ahora bien, ni se te ocurra comprobarlo por tu cuenta: ese Mew es nuestro.



YOUTUBER DEL MES

José Fernández
HELLDOG MADNESS

Helldog es un youtuber alicantino de 25 años con casi 1.350.000 de suscriptores en su canal principal, donde sube completísimos gameplays diarios de *Minecraft*, aunque a veces lo alterna con juegos random como *Mighty No. 9* o *Yo-Kai Watch*, y es que José es de corazón nintendero. Por eso, tiene un canal secundario con otros 257.000 seguidores llamado HelldogManquess! repleto de vídeos de juegos de Nintendo como *Splatoon*, *Super Mario Maker*, *Mario Kart 8* o *Super Smash Bros*. Su tercer canal, HelldogGameplays, está dedicado a series de PS4 y Xbox One como *Overwatch* o *Terraria*. ¡Tiene más canales que la TDT!

▸**YOUTUBE:** HelldogMadness ▸**TWITTER:** @HelldogMadness



LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: 3.094





DREAMCAST, PS2, GC, XBOX

35 % DE VOTOS

La sexta generación, que nació con la prematura Dreamcast en 1998 y acabó en 2005, es vuestra favorita desde el salto a los gráficos 3D, aunque la principal "culpable" es PS2, consola más vendida de la historia, sin olvidarnos de GameCube, con joyas como *Metroid Prime o Wind Waker*.



¿Cuál ha sido la mejor generación moderna de consolas de sobremesa?

XBOX 360, PS3, Wii

31 % DE VOTOS

Vuestra segunda "gen" más querida fue justo la siguiente, de 2005 a 2012, cuando Microsoft logró empatar con Sony en ventas, aunque ambas fueron superadas por la imbatible Wii y sus *Sports*, a la que acabaron "giroscopiando".



PSX, SATURN, NINTENDO 64

24 % DE VOTOS

La guerra de los bits nos dejó algunos los mejores juegos de todos los tiempos: desde *Final Fantasy VI* y *MGS* hasta *Super Mario 64* y *Ocarina of Time*. Esperábamos verla un puesto más arriba, pero aquí no haremos segundas elecciones. Nota: No incluimos SNES y Mega Drive por ser previas al salto a las 3D.



Wii U, PS4, XBOX ONE

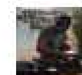
10 % DE VOTOS

Dicen que cualquier tiempo pasado fue mejor y, desde luego, se ha cumplido en este caso: la actual generación es la que menos satisfechos os tiene, y nos da que los DLCs, las escasas exclusivas y los bugs son el motivo principal. Además, va camino de convertirse en la más breve.. y eso no mola Nathan. O sea, nada.

LA PREGUNTA TONTA

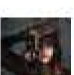


¿Qué juego de realidad aumentada para móviles dominaría el mundo?



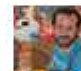
José Vte

“Sin duda, el juego por excelencia: *Dragon Ball*, saliendo a buscar bolas de dragón por el mundo.”



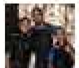
Víctor Fernández

“Un *Project Zero*: ver espectros en casa o en nuestros barrios sería de lo más entretenido.”



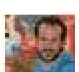
Marcos F. Berruezo

“*PPodemos GO*: salir de casa cada seis meses para ir a las urnas y elegir a un Rajoy o Iglesias virtual.”



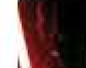
Pedro Gómez

“*El Señor de los Anillos*: no sería difícil, con la de orcos y bichos feos que hay sueltos por la calle.”



Rafael García

“Un juego de citas en el que conocer chicas/os virtuales para que nadie ligue de verdad y se extinga la humanidad.”



Fernando Soguero

“El comecocos de toda la vida: todos por la calle siguiendo caminos de bolitas y huyendo de fantasmas.”

YA SOMOS



391.000 EN FACEBOOK

www.facebook.com/hobbyconsolas



114.500 EN TWITTER

@Hobby_Consolas

SUBEN



LAS ACCIONES DE NINTENDO en un 93% tras una sola semana de *Pokémon GO*, el juego para móvil más existoso de la historia de EE.UU., y seguro que también en Europa y Japón a estas horas. ¡Quién lo iba a decir!



XBOX ONE S + GEARS OF WAR 4, el pack especial que incluirá el nuevo modelo Slim de la consola (2 Tb) con un chulísimo diseño basado en *Gears of War 4*, que vendrá incluido. Y tiene fecha: el 11 de octubre.



BREATH OF THE WILD es, oficialmente, el mejor juego de este E3 2016, tras recibir los dos premios gordos de los Game Critics Awards. Nintendo vuelve a brillar... y ya con lo de NES Mini, tomad nuestras rupias.



BATMAN: THE TELLTALE SERIES, que llega ya mismo (agosto) en formato digital episódico, seguido de la versión física el 13 de septiembre para PS4, PS3, One, 360, PC... iOS y Android, que están de moda.

BAJAN



LA GAMESCOM de este año, que se presenta bastante desangelada tras saber que no habrá conferencias. Menos mal que el E3 nos ha dejado bien servidos, pero ojalá veamos más chicha de la que nos olisqueamos.



EL MODO HISTORIA de *Street Fighter V* ha decepcionado a muchos jugadores: guión mejorable, escaso contenido, bajo nivel de dificultad... Y seguimos esperando el modo Arcade. Así no, Capcom...



MIGHTY NO. 9 y todo el circo de retrasos que le ha envuelto para acabar siendo un plataformas del montón, a años luz de Mega Man. Por lo menos, como dijo su codesarrollador, "es mejor que nada".



BATMAN: RETURN TO ARKHAM es la otra cara de la moneda (de Harvey Dent), tras el anuncio de su retraso, como mínimo, hasta noviembre. Al parecer, el desarrollo está más verde que el pelo del Joker.

COSPLAYER DEL MES





Fotografías: Jesús Clares Photography, Arroyo Photograhy / Fanart: Mynxuu

Hekady Cosplay
KATARINA / ARFOIRE



¿Cuál fue tu primer cosplay?
Maka de *Soul Eater*, me lo prestó una amiga y su novio le prestó otro cosplay a mi hermano. Lo pasamos tan bien que decidí repetir.

¿De qué cosplay te sientes más orgullosa?
Del de elfa de sangre de *WoW*, porque es el atuendo que lleva mi personaje en el juego. Me llevó meses y quiero seguir mejorándolo.

¿Cuánto dinero cuesta un cosplay profesional?
En mi caso, entre materiales, horas, etc., ninguno baja de los 150-200€ por sencillo que parezca.

¿Qué personaje tienes ganas de encarnar?
Sylvanas: lo haré cuando tenga tiempo y conocimientos para que el resultado esté a la altura.

¿A qué juegas, aparte de *World of Warcraft*?
Actualmente le doy más caña a *FF XIV*. También juego a *LOL*, *Heroes of the Storm*, *Overwatch*...

¿Cuáles son tus próximos proyectos?
Nova (*Starcraft*), Demon Hunter, Wonder Woman, Samus... Quién sabe cuál será el próximo.

▸ **FACEBOOK:** Hekady Cosplay ▸ **WEB:** Hekady.com

CORRECCIÓN: El mes pasado, la última respuesta de **Morgana** era errónea. Aquí la correcta: "Mi próximo cosplay será Widowmaker, de *Overwatch*. El plan es llevarlo a la Gamescom".

LA POLÉMICA

¿Se mantendrá el éxito de Pokémon GO en el tiempo?

El juego de Niantic Labs y Nintendo para móviles ha desatado una fiebre en todo el mundo. ¿Durará o es una moda pasajera?





Bendita sea la baraka nintendera

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Sí

Tras el descalabro comercial de Wii U, muchos curanderos se apresuraron a dar la extrema unción a Nintendo, pero no estaba muerta, sino de parranda. No sé si *Pokémon GO* va a perdurar en el tiempo o no, pero da igual, porque en sólo un par de días ha conseguido aumentar el valor de las acciones de la compañía en un 86% y llegar a un público masivo, no necesariamente interesado en los videojuegos. Ahí es donde ha radicado gran parte del éxito histórico de Nintendo: con NES, popularizó los videojuegos; con DS y Wii, los hizo llegar a públicos otrora impensables. Ahora, con el determinante ámbito de los smartphones, se le abre un grifo de dinero, y seguro que un fontanero como Mario sabe cómo incrementar aún más su caudal, cuando le llegue su turno.

Ahora bien, lo que me interesa de todo este fenómeno es su posible incidencia en el futuro del hardware de Nintendo. Espero que no acabe como Sega o Konami, priorizando los móviles a lo que de verdad nos importa a los consoleros de siempre. Dicho eso, tengo buenas vibraciones con NX, que se va a beneficiar de la pujanza económica de la empresa. Que la compañía no haya querido mostrar aún la consola para evitar que la competencia se inspire o el hecho de que *Zelda: Breath of the Wild* vaya a estar en ella son detalles que me tranquilizan. La baraka de Nintendo no sólo la decide el cielo: sabe lo que se hace.

A FAVOR

@RoherrYT
“Me ha costado votar, pero he elegido el SÍ. Si lo actualizan y lo cuidan, puede ser un exitazo.”

@JBGandul
“Nintendo sacará dinero con la pulsera, los micropagos y las descargas de la app oficial.”

@Honuch98
“Si se lo montan bien, puede ser un gran éxito durante mucho tiempo. Por ahora, confío en Nintendo.”



Pasará lo mismo que con Miitomo

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

No

En los vertiginosos tiempos en que vivimos, lo que hoy es novedad para mañana es añejo y, pasados dos días, ya ni queda el recuerdo. Pasa con las noticias, con las tendencias de las redes sociales, con las degracias... con todo. Y los videojuegos no se escapan. ¿Cuántos fenómenos aguantan hoy en día muchos meses en la cresta de la ola? Si intento hacer memoria y citar algún caso reciente, la verdad es que no encuentro ninguno. El éxito, hoy en día, es efímero. En mayo, todos estábamos como locos con *Uncharted 4*. Hoy, parece que fue hace un lustro cuando se lanzó, y apenas tiene tres meses. Las sensaciones de ayer no tienen por qué perdurar hoy. Vivimos tan deprisa, y consumimos tanto, que todo fenómeno nace con una fecha de caducidad temprana.

Mucho me temo que eso mismo es lo que va a pasar con *Pokémon GO*. Hoy es la refulgente sensación del momento, la moda que nadie se quiere perder... ¿Pero quién hablará de él dentro de un mes? Imagino que, como mucho, los uberfans de *Pokémon*. Porque ya lo he visto antes, cuando se desató la fiebre *Miitomo* y todo dios subía fotomontajes con su Mii o mostrando ingeniosas capturas sobre cómo burlar las restrictivas normas de uso de Nintendo. ¿Qué queda de eso? Nada. Nos cansamos pronto de las cosas, demasiado pronto, diría yo, y *Pokémon GO* no va a ser, ni mucho menos, la excepción.

EN CONTRA

@fazocar1987
“Depende de ellos: tienen que ir mejorándolo en el tiempo, porque tampoco es un juego perfecto.”

@Diamon_05_
“Crecerá si avanza bien; si no, despídanse. Y a ver qué hacen las demás compañías.”

@xuk84
“Yo me conformo con que los gimnasios no estén 'glitcheados'. No puedo terminar una batalla.”

En la encuesta de Twitter ha quedado empatada, con un 50% de votos. Votos totales 3.032

Participa en: @Hobby_Consolas



Yo-Kai Watch 3

CRIATURAS EN JAPÓN... Y EN EE.UU.

PLATAFORMAS
3DS
GÉNERO
Rol
DESARROLLADOR
Level-5
DISTRIBUIDOR
Level-5
PRECIO
Desde 41,11 € (importación)
LANZAMIENTO
16 de julio (Japón)

Llega la tercera entrega principal de uno de los mayores fenómenos de los últimos años en Japón, que busca mantener en la senda del éxito a una saga ya más que consolidada.

Aunque en Europa sólo hemos empezado a catar las virtudes de *Yo-Kai Watch* con el juego original que nos llegó hace pocos meses, en Japón ya han recibido una avalancha de títulos relacionados con la saga de Level-5. Antes de que llegase esta esperadísima tercera entrega numerada, los japoneses ya pudieron disfrutar de spin-offs muy exitosos, como *Busters*, *Romance of the Three Kingdoms* e, incluso, un crossover con *Just Dance*.

Yo-Kai Watch 3 nos presenta una nueva aventura rolera centrada en el coleccionismo de criaturas, aunque con muchas novedades. Por motivos laborales, la familia de Nate se traslada a una ciudad estadounidense conocida como St. Peanutsburg (es probable que tenga un nombre distinto cuando el juego llegue a España), por lo que nos movemos por unos escenarios completamente diferentes, con multitud de guiños a la cultura yanqui. Por supuesto, esta nueva ciudad está repleta de Yo-kai a los que podemos reclutar: la impresionante cifra de criaturas asciende en esta ocasión a más de 600, entre las cuales hay muchas totalmente nuevas.

Aventura intercontinental

Pero en *Yo-Kai Watch 3* también hay espacio para Floridablanca, la localización principal de las anteriores entregas. Mientras que a Nate lo controlamos en St. Peanutsburg, en Floridablanca tenemos la posibilidad de seguir una aventura alternativa con otro personaje jugable. Se trata de una chica, conocida en la versión japonesa como Inaho Misora, que ya apareció en la segunda temporada de la serie de animación.

Por otra parte, una de las novedades más destacables es la existencia de un editor para personalizar nuestros propios "Nyan". Los Nyan son gatos Yo-kai como Jibanyan y sus numerosas variantes, que han demostrado estar entre los más populares de la saga. No sólo elegimos su aspecto, su color y sus accesorios, sino que cada Nyan que creemos tendrá un comportamiento diferente en batalla.

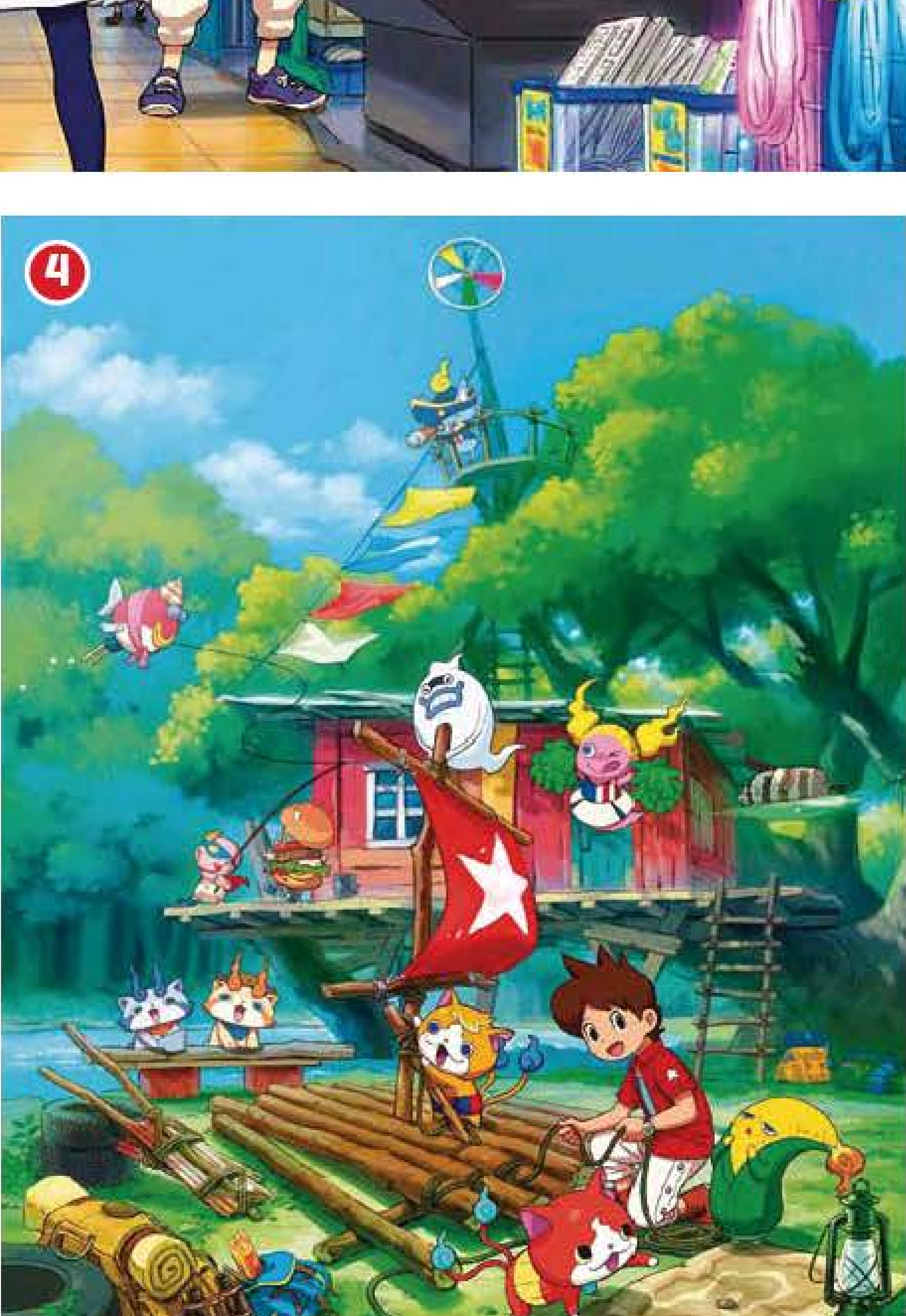
Además, tal como ocurrió con la segunda entrega principal y con el spin-off *Busters*, el juego se pone a la venta en dos ediciones diferentes, con los nombres *Sushi* y *Tempura*. Aunque son el mismo juego, cada versión tiene ligeras diferencias; por ejemplo, ciertos Yo-kai exclusivos de cada una.

Desde que salió en Europa el primer juego, no hemos tenido confirmación de más títulos de la serie en nuestro territorio, pero se espera que, como mínimo, lleguen las entregas principales. El lanzamiento norteamericano de la segunda de ellas ya está anunciado para septiembre, y bien podría llegar a Europa unos meses después.

Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JRA







LA CIUDAD ESTADOUNIDENSE DE ST. PEANUTSBURG ESTÁ REPLETA DE NUEVOS YO-KAI

1 El sistema de combate mantiene las mecánicas ya conocidas, pero ahora hay una especie de tablero en la pantalla táctil que nos sirve para cambiar las posiciones de los Yo-kai con mayores posibilidades.

2 My Nyan es un completísimo editor para personalizar nuestros propios Yo-kai felinos.

3 Inaho Misora es un nuevo personaje jugable, cuya aventura se desarrolla en la ya conocida Floridablanca. Aún no se sabe qué nombre tendrá en Occidente.

4 Nate se va a vivir a Estados Unidos, debido a un traslado laboral de su padre.

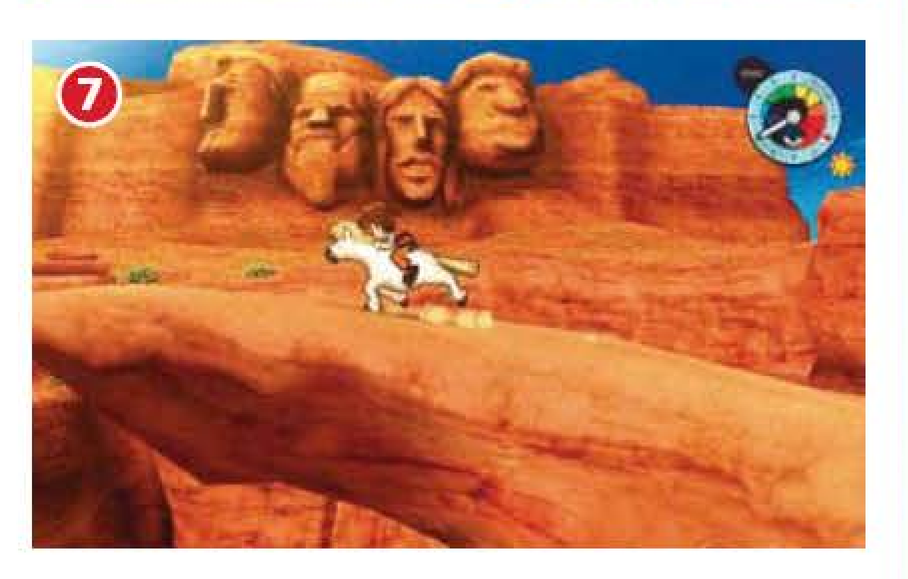
5 Hay muchos guiños a la cultura popular estadounidense, y uno de ellos es la presencia de dos personajes inspirados por los agentes Scully y Mulder, de *Expediente X*.

6 Los ataques especiales siguen siendo lo más espectacular y efectivo en las batallas.

7 Los escenarios incluyen multitud de referencias a localizaciones reconocibles de Estados Unidos, como el famoso Monte Rushmore.







LOS SPIN-OFFS

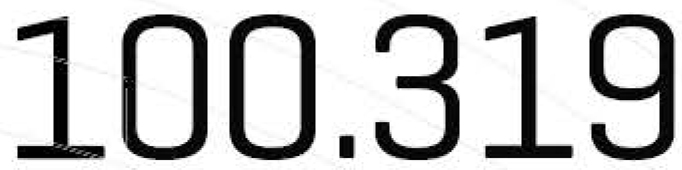
El enorme éxito de *Yo-Kai Watch* en Japón ha permitido el lanzamiento de diversos spin-offs de lo más variados. El más reciente de ellos es un crossover con *Romance of the Three Kingdoms*, de Koei Tecmo, que apuesta por la estrategia y el rol por turnos. Y, antes de eso, Ubisoft lanzó un *Just Dance* con canciones de *Yo-Kai Watch*. Pero el spin-off más exitoso ha sido *Yo-Kai Watch Busters*, en el que hasta cuatro jugadores pelean juntos en un divertidísimo cooperativo contra todo tipo de Yo-kai.





Koei Tecmo prepara un musou basado en "Berserk"

El popular manga "Berserk", cuyo nuevo anime acaba de estrenarse en Japón, tendrá un juego desarrollado por Omega Force y editado por Koei Tecmo, que incorporará la jugabilidad de los *Dynasty Warriors*. Saldrá para PS4, PS3 y PS Vita el 21 de septiembre, en Japón, y próximamente en Occidente, para PS4, PS Vita y PC.



unidades vendidas de **Story of Seasons: Trio of Towns** (3DS) en su primera semana en Japón



Atelier Firis saldrá en Japón el 29 de septiembre

La nueva entrega de la prolífica saga de rol de Gust y Koei Tecmo llegará a las tiendas japonesas el 29 de septiembre, para PS4 y PS Vita. Será el segundo juego de la línea argumental Mysterious tras *Atelier Sophie*, que llegó a nuestro territorio recientemente.





Chase, lo nuevo del creador de Hotel Dusk

Taisuke Kanasaki y otros exmiembros de Cing, la extinta desarrolladora que nos brindó los inolvidables *Hotel Dusk* y *Another Code*, han creado esta aventura gráfica para la eShop de 3DS. Llegará a Norteamérica en otoño, así que tiene papeletas para llegar también a Europa.



Hideo Kojima comparte sus exquisitos gustos musicales

El creador de *Metal Gear* publicó en Twitter la foto de una de sus últimas compras: "A Moon Shaped Pool", el nuevo disco de Radiohead, al que dedicó alabanzas durante días. Además, también tiene en Blu-ray las películas de Nick Cave y The Who. ¡Tú sí que sabes, Kojima!





Nintendo no mostró NX en el E3 para evitar que la copien

Shigeru Miyamoto ha explicado el motivo por el que Nintendo no mostró su próxima consola en la feria E3: "Lo normal habría sido que la enseñásemos, pero nos preocupa que haya imitadores si damos información demasiado pronto". ¿Cómo de revolucionario será el concepto de consola en el que trabaja Nintendo?



unidades vendidas de **Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice** (3DS) en su primera semana en Japón

Una cafetería temática de Kirby en Japón



A partir de agosto, los japoneses podrán relajarse en un lugar muy especial: el Kirby Café, una cafetería inspirada por la saga de Nintendo que estará abierta por tiempo limitado. ¿Servirán bizcochos con la forma y el color de Kirby?



Por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

Nuevas consolas y realidad virtual

El blog de Kagotani

Así que las tres grandes compañías tienen nuevas consolas a la vuelta de la esquina, y... espera, ¿de verdad? PS4 y Xbox One salieron en noviembre de 2013, no hace ni tres años. Por su parte, Wii U llegó sólo un año antes. ¿No es demasiado pronto? ¿Han aprovechado ya los desarrolladores todo el potencial de estos sistemas? ¿Acaso su tecnología es tan limitada que no son capaces de acoger más juegos buenos?

Neo, Scorpio y NX

Cuando cambiamos de una generación de consolas a la siguiente, me gusta fijarme en los juegos que han salido y contemplar todos los logros que una generación ha alcanzado. Pero difícilmente puedo encontrar algo de lo que alegrarme ahora mismo... Y es que hay tan pocos juegos en esta generación que es increíble pensar que ya vayamos a pasar página. Nos dijeron que nos olvidásemos de los juegos AAA y disfrutásemos los indies; luego, las remasterizaciones... ¿Dónde están los juegos? Durante el último E3, revelaron un puñado de juegos prometedores, sí, ¿pero eso es todo? Y, en realidad, no es ninguna sorpresa, porque hace tiempo que sabíamos que llegaríamos a esto. A las grandes producciones se les pide mucha calidad visual, y hacen falta cada vez más recursos para crearlos. Llegados a cierto punto, sólo unas cuantas compañías son capaces de hacer ese tipo de grandes juegos, y hay que rellenar el catálogo con cosas como indies y remasterizaciones.

Y, por otra parte, ahora la industria se ha vuelto loca con la realidad virtual, la cual creo que tiene ciertos problemas: por ejemplo, el aspecto médico. No puedes lanzar al mercado algo que pueda afectar fisiológicamente a la gente y causarle náuseas. Tienes que estar seguro de que no afectará a un grupo de compradores que sea especialmente sensible a este tipo de tecnología, y asegurarte de que has hecho las pruebas suficientes para que esté preparado para todos los consumidores.





La realidad virtual

Hay compañías, como Nintendo, que parecen entender que esta tecnología no está lo suficientemente preparada, lo cual no quiere decir que no la estén investigando. En el caso de Oculus y Valve, por ahora se dirigen a un grupo reducido de consumidores que conocen bien la tecnología y están dispuestos a pagar por ella.

Pero cuando te acercas a un segmento de mercado más amplio (tal como intenta Sony), entran en juego la seguridad y el precio. Y es por eso que tenemos consolas: tienen una buena tecnología a un precio relativamente bajo y accesible. Hoy por hoy, la realidad virtual no cumple esos requisitos.

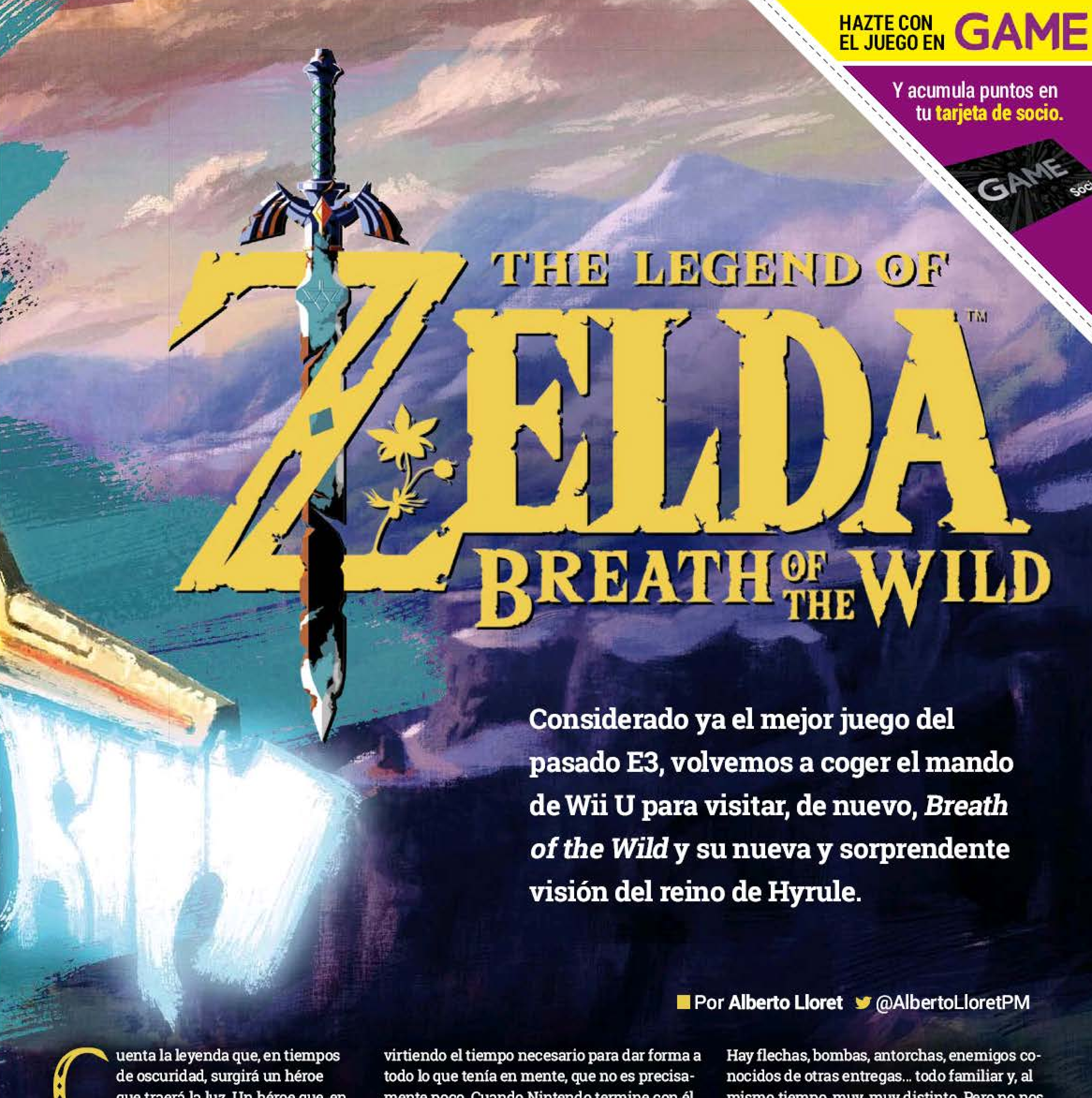
Volviendo a las nuevas consolas, es entendible que Nintendo y Microsoft quieran moverse rápidamente, ya que sus consolas no han tenido el éxito comercial que esperaban. Pero anunciar un nuevo sistema en medio de un ciclo de hardware sienta un precedente que puede cansar al consumidor, que buscará una forma de entretenimiento más satisfactoria y barata.

Y nos dicen que el anterior modelo no desaparecerá, pero todos sabemos que la gente va a querer la versión con las mejores especificaciones. ¿Qué sentido tendría comprar un modelo antiguo y con peor tecnología? ¿Cuánto tiempo podrías seguir jugando hasta que el fabricante se pasase exclusivamente al nuevo modelo? ¿Y qué hay de los juegos que tendrán dos versiones, una para el viejo hardware y otra mejor para el nuevo?

Temo que estemos entrando en terreno peligroso. Lanzar un sistema de realidad virtual para el gran público sólo para dinamizar el mercado, y sin estar seguros de que la tecnología esté plenamente lista, puede tener un impacto fatal en todo el sector de la realidad virtual. Y fragmentar a los usuarios entre una versión mejor y otra peor de un mismo juego, durante una generación que nos dicen que es la misma, me parece inconcebible. ■

HOY POR HOY, LA REALIDAD VIRTUAL NO CUMPLE LOS REQUISITOS PARA LLEGAR AL PÚBLICO DE MASAS





Considerado ya el mejor juego del pasado E3, volvemos a coger el mando de Wii U para visitar, de nuevo, *Breath of the Wild* y su nueva y sorprendente visión del reino de Hyrule.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

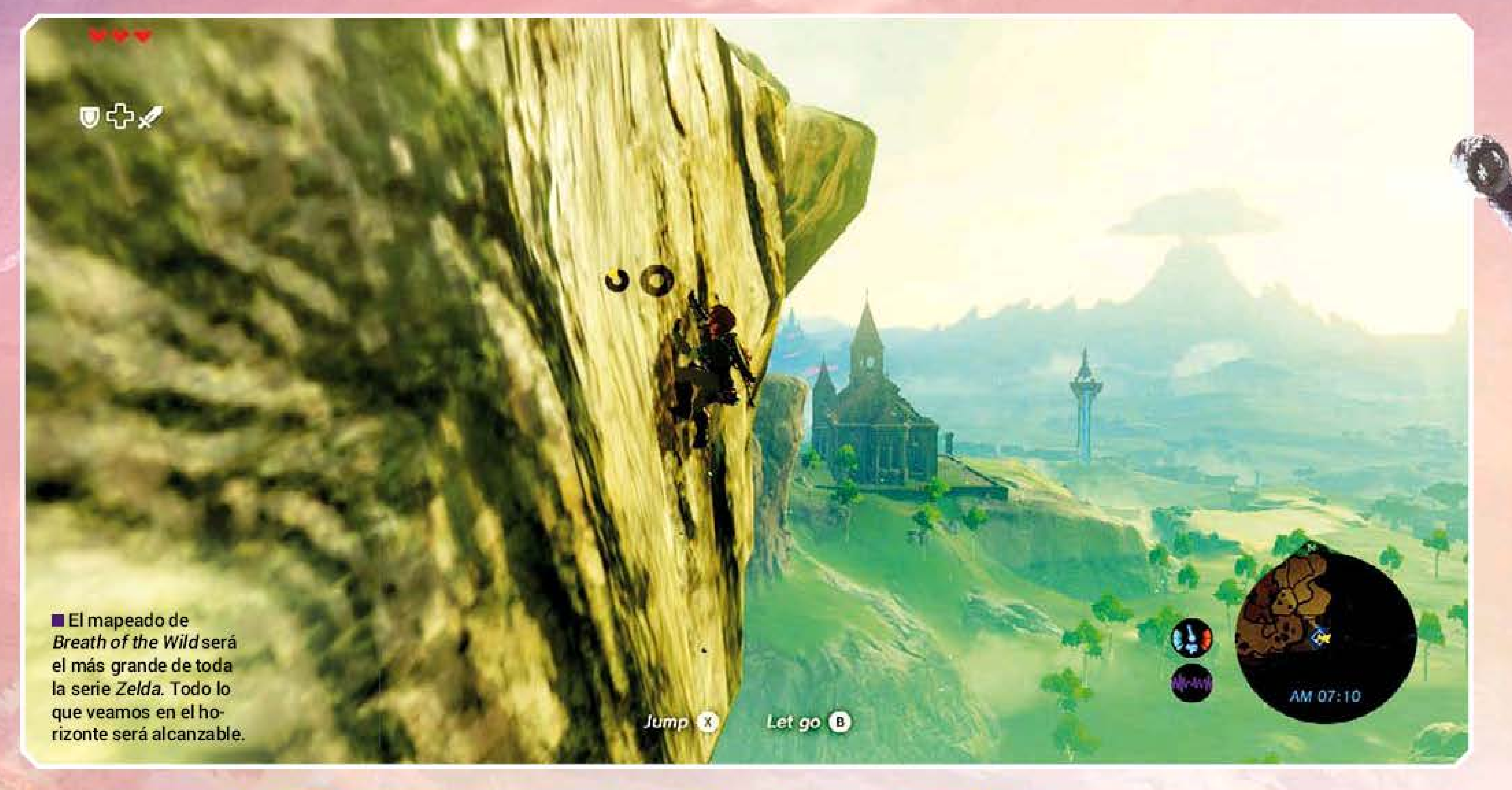
Cuenta la leyenda que, en tiempos de oscuridad, surgirá un héroe que traerá la luz. Un héroe que, en más de 30 años de vida, ya se ha reinventado numerosas veces... aunque no siempre con la misma fortuna. Si miramos atrás, las últimas entregas de *The Legend of Zelda* siempre han tenido voces críticas que han aireado su descontento con algún aspecto clave de cada aventura: que si el "look cartoon" no le pega (por *Wind Waker*), que si el control por movimiento no termina de convencer (*Skyward Sword*)... Esta vez promete ser especial y, a tenor de las reacciones que ha generado su nueva aventura, *Breath of the Wild*, nadie puede poner en duda que ha conectado con el público y la crítica de una forma tan unánime como rotunda, hasta ser justamente coronado como el mejor juego del pasado E3. Parte de esta victoria inicial se debe a que Nintendo está invirtiendo el tiempo necesario para dar forma a todo lo que tenía en mente, que no es precisamente poco. Cuando Nintendo termine con él, habrán pasado más de seis años de desarrollo y será el *Zelda* que más tiempo ha estado en preparación. Tiempo bien invertido, eso sí, porque va a marcar un antes y un después en la serie. Y lo decimos sin ningún tipo de duda, tras volver a pasar unas cuantas horas con la demo y desentrañar muchos de sus secretos.

Bienvenidos a "lo salvaje"

Los cambios que va a introducir este *Breath of the Wild* van a ser estructurales, y van a abarcar todos y cada uno de los aspectos del juego, no sólo la parcela gráfica o la técnica. Es, por decirlo de algún modo, una reinterpretación completa del universo *Zelda*. Sientes que es familiar, que lo conoces... pero, al mismo tiempo, todo es radicalmente distinto, desde el control a la forma de moverse por el entorno. Hay flechas, bombas, antorchas, enemigos conocidos de otras entregas... todo familiar y, al mismo tiempo, muy, muy distinto. Pero no nos precipitemos y vayamos por partes.

Breath of the Wild comenzará con Link despertando de un largo letargo en la Cámara de la Resurrección, 100 años después de que "Calamity Ganon" (o la calamidad Ganon) apareciera en Hyrule y sembrara el caos. Esta versión del villano estará confinada en el castillo de Hyrule, con algún tipo de sello mágico, pero todo apunta a que podría liberarse en breve.

Cabe decir que la demo no desvela nada más sobre esta línea general de la trama. Pueblos y NPC han sido eliminados del código para no desvelar datos relevantes, aunque estos primeros compases ya arrojan algo de luz y, por supuesto, plantean numerosas preguntas sin respuesta. ¿Es este Link la versión "adulta" de otro visto en un *The Legend of Zelda* anterior? ¿Quién o qué hecho le llevó hasta la Cá- »



■ El mapeado de *Breath of the Wild* será el más grande de toda la serie *Zelda*. Todo lo que veamos en el horizonte será alcanzable.



■ El control de *Breath of the Wild* será más fluido y permitirá enlazar diferentes acciones, como por ejemplo deslizarnos ladera abajo, abrir un paracaídas y usar un arco.



■ Escudos, espadas, arcos... todo se deteriora con el uso, hasta el punto de romperse. Es probable que, en el juego final, haya métodos para reparar el equipo antes de ello.

» mara de la Resurreción? ¿Tuvo que ver este Link con el confinamiento de Ganon en el castillo y, por eso, ha dormido 100 años? Tardaremos tiempo en obtener las respuestas, pero hay múltiples teorías que apuntan a su posible conexión con *Wind Waker*, *A Link To The Past*, *Ocarina of Time* o *Skyward Sword* (el director de este último, Hidemaru Fujibayashi, lo es también de *Breath of the Wild*), ya sea por el tipo de enemigos con los que combatimos, el aspecto de los ropajes de Link o por la presencia de algunos elementos conocidos, como los símbolos Sheikah, o detalles como que una voz femenina se comunique telepáticamente con nosotros, las referencias a la diosa Hylia o la existencia de ciertos ingenios tecnológicos (como los guardianes). La idea de que este Link podría ser una versión más experimentada de uno que ya conocemos, desde luego, se antoja cuando menos interesante...

Nada más ponernos en pie y haber escuchado la historia, dentro de la cámara, conseguiremos las primeras piezas de nuestro equipo: distintas prendas de ropa para equiparnos y, lo que es más importante, la pizarra Sheikah, que en realidad es más una tableta o dispositivo tecnológico con múltiples usos (consultar el mapa, interactuar con puertas cerradas y otros mecanismos, etc.).

La gran meseta

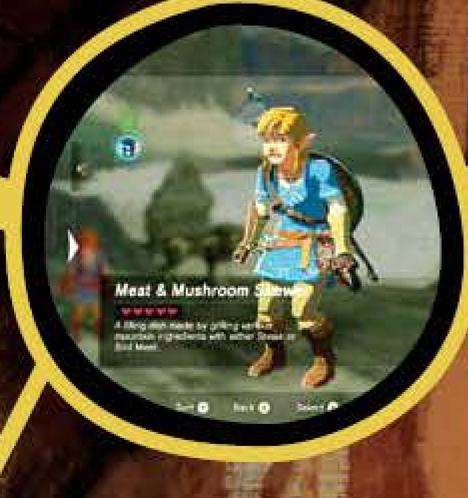
Nada más abandonar la Cámara de la Resurrección, nos encontraremos en la parte llamada "The Great Plateau", el punto desde el que se formó Hyrule. Con el joystick derecho podemos mover la cámara para admirar un entorno gigantesco, que, según nos dijeron, apenas abarca un 2% del mapeado final. El código está modificado para que no podamos salir de la zona, aunque, mires donde mires, ves lugares que podremos alcanzar (como una montaña que, sospechosamente, recuerda mucho al hogar de los Goron). Aun así, este 2% es lo suficientemente amplio como para albergar lugares icónicos, como una versión semiderruida del Templo del Tiempo y parajes muy dispares, como montañas heladas, riberas de ríos o densos bosques. A los pocos pasos, y antes de realizar una rápida visita al Templo del Tiempo, conocemos al único NPC, o personaje no controlable, con el que podemos hablar en la demo. Se trata de "Old Man", un anciano encapuchado que se interesará por nuestras andanzas y también nos dará alguna que otra pauta. Por su apariencia, algunos teorías apuntan a que podría tratarse del rey Daphnes, de *Wind Waker*... e incluso hay muchas más teorías sobre su papel. El caso es que el anciano nos muestra otro de los ítems que estarán en el juego, el "paraglider", una especie de paracaídas que nos permitirá lanzarnos al vacío desde grandes alturas para recorrer vastas distancias planeando.

Más allá de este detalle, la gran novedad en estos primeros compases es que puedes ir en la dirección que quieras y hacer lo que te apetezca. Si sigues la historia, apenas hay una misión para realizar: seguir las indicaciones de nuestra pizarra para llegar a un punto de "The Great Plateau" para activar las llamadas Torres Sheikah. Al hacerlo, unas enormes to- »

Un Nuevo Tipo de Héroe para una Nueva Generación

RESISTENCIA
Link presentará cambios. Uno de ellos es que, a la hora de realizar acciones físicas (correr, escalar), estará limitado por una barra de estamina que se rellenará al dejar de esforzarnos.

COMIDA
Di adiós a los corazones que surgen de la hierba o al derrotar a enemigos. Aquí deberemos comer para recuperar vida, ya sea animal, vegetal, crudo o cocinado...



DEBILIDADES
Link será más "vulnerable", por ejemplo, al frío, pero podrá superarlo de varias formas: con prendas de abrigo, comiendo pimientos picantes, llevando una antorcha...

HABILIDADES
Link tendrá más habilidades que nunca, tanto para moverse por el entorno como para combatir. Por primera vez, tendrá un botón para saltar, podrá trepar...

...Y Adaptado a los Nuevos Tiempos



DESLIZARSE
Algunas piezas de nuestro equipo podrán usarse de distinta manera. Así, el escudo podrá utilizarse para, aparte de defendernos, descender por laderas más rápido.

SIGILO
Habrá indicadores de temperatura y ruido. Este último será clave para el sigilo (podremos agazaparnos), ya sea para cazar, evitar enemigos, etc.





LANZAR ARMAS
Como en muchos RPG, las armas se deteriorarán con el uso (aunque, parece, se podrán reparar). Por suerte, también podremos deshacernos de ellas, lanzándolas en combate.

REPELER
El control premiará la habilidad y, aparte de bloquear, también podremos repeler los ataques, parándolos en el momento justo, lo que nos dará ventaja.

CORTAR ÁRBOLES
Link contará con otras muchas habilidades que le permitirán recorrer el entorno como quiera. Cortar árboles, por ejemplo, le permitirá improvisar puentes.

HYRULE, MÁS VIVO Y REALISTA QUE NUNCA

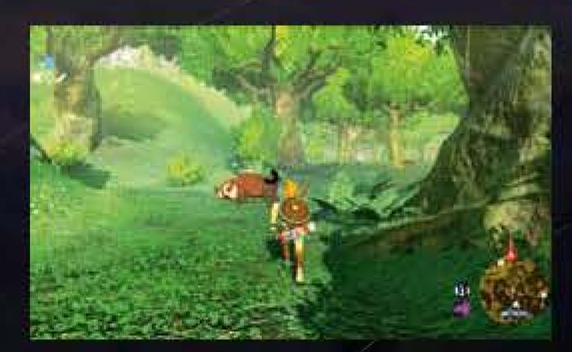
No sólo el héroe se ha puesto al día. El propio mundo ha crecido en tamaño, y ahora está regido por las leyes naturales y una climatología variable.



CONDICIONES ATMOSFÉRICAS. Factores como el viento, por ejemplo, afectarán a la trayectoria de nuestras bombas. Igualmente, una tormenta de rayos podrá impactarnos y dañarnos si llevamos equipados objetos metálicos, como espadas o armaduras.



LAS LEYES DE LA FÍSICA. Reinarán sobre la superficie de Hyrule, ya sea para empujar unas rocas ladera abajo (y aniquilar a varios enemigos) o para cortar un árbol y que caiga en la dirección que queremos... La física siempre estará muy presente.



VIDA SALVAJE. En el gigantesco y abierto mapa de juego, habrá todo tipo de animales salvajes (jabalíes, caballos, insectos...), e incluso flora de todo tipo, que podremos usar para alimentarnos. Lo bueno es que será posible terminar el juego siendo vegano, sin cazar.



FUEGO. Otro detalle más de lo que dará de sí este Hyrule: prende fuego a una zona seca (quemando la punta de una flecha con una antorcha) y verás como las llamas se extienden de forma realista. Un recurso más a la hora de plantear tácticas de combate.



El combate destacará por ser ágil y dar opciones al jugador: podremos lanzar el arma, usar habilidades, aprovechar el entorno...





» rres emergerán del suelo en distintos puntos de Hyrule, permitiéndonos, entre otras cosas, descargar el mapa del área a nuestra pizarra y usarlos como puntos de reaparición, si Link agota toda su vida. La voz misteriosa nos pide que recordemos (¿ha perdido Link la memoria?) y nos cuenta que, si Ganon rompe el sello y recupera su poder, será el fin del mundo.

Tras degustar esta minúscula porción de la historia, pudimos probar otra versión de la demo que, en realidad, era un modo "libre" con algunos poderes y habilidades ya disponibles. La finalidad de esta segunda demo era, básicamente, experimentar y probar de primera mano la libertad y las inmensas opciones que ofrecerá *Breath of the Wild* y, al mismo tiempo, hacerse una idea clara de lo distinto que será, en muchos aspectos, respecto a otros *Zelda*. En este sentido, por poner algún ejemplo, ya no conseguiremos rupias o corazones cortando la hierba o acabando con los enemigos. Ahora, la salud la recuperaremos comiendo (para lo que habrá que cazar, recolectar y cocinar), mientras que las rupias las conseguiremos, por ejemplo, vendiendo los materiales que obtengamos (o los ítems que creemos con ellos). ¿Más cambios? En *Breath of the Wild*, el menú con el equipo y las posesiones de Link tendrá múltiples pestañas, cada una de ellas dedicada a aspectos distintos, como el atuendo, las partes de la armadura, los escudos, las armas blancas, los arcos, la comida que acarreamos... Si continuamos hablando del interfaz, en todo momento veremos en la parte inferior de la pantalla dos indicadores: uno recoge el ruido que realizamos (se puede atenuar andando agazapados, en sigilo) y el otro, el nivel de temperatura. Esto último será especialmente útil cuando entremos en las clásicas áreas súpergélidas o extremadamente calurosas, para que podamos pertrecharnos como corresponde... ¿Y hemos mencionado que habrá una barra de resistencia que limitará el tiempo que podremos aguantar corriendo o trepando?

Un horizonte llamado libertad

Todos estos cambios y novedades pueden chocar de primeras, pero, pasados cinco minutos, te habrás familiarizado con ellos, y por supuesto con el nuevo sistema de control, que será más rico y profundo que en cualquier »



Cazar nos reportará distintas piezas de carne, que podrán ser la base de algunas recetas.

La Espada Maestra, el Templo del Tiempo... Pese a las novedades, se mantendrán muchas señas de la saga.

Link, cocinero con 3 corazones Michelín

Al no existir "corazones" que broten de las plantas o los enemigos, Link tendrá que recuperar su energía comiendo. Ahí podrá desplegar todas sus dotes culinarias, combinando las materias primas que vaya recogiendo.

FUEGO. Link podrá comer los alimentos crudos (le darán menos vitalidad) o mezclarlos y cocinarlos sobre el fuego, en hornos y sartenes. Sentarnos junto a la fogata permitirá avanzar el tiempo.

MATERIALES. Link podrá poner en la sartén hasta cinco ingredientes distintos (al menos, en la demo). Por poder, puedes poner hasta pedruscos... Otra cosa es que luego recuperen nuestra vitalidad...

RECETAS. Cada vez que realicemos una combinación, veremos sus efectos. Algunas nos harán resistentes al frío, otras aumentarán temporalmente nuestra capacidad de escalada... Habrá muchas.



La demo estaba limitada a 15-20 minutos, pero pudimos jugarla varias veces, y en todas nuestras intentonas siempre descubrimos algo nuevo: santuarios, poderes...



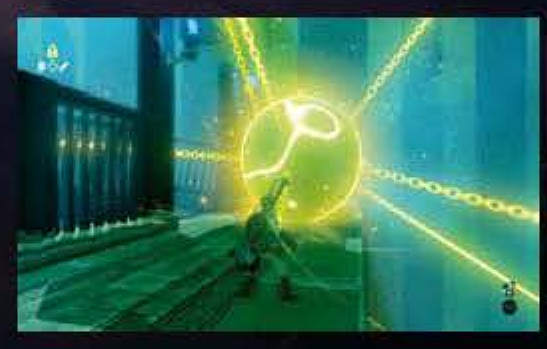
La pizarra Sheikah permitirá interactuar con mecanismos, así como acceder al mapa del área y poner sellos en los puntos de interés, para que se vean en el minimapa.

QUERER ES... PODER

Link podrá desplegar un montón de poderes y habilidades, algunos nuevos, y otras actualizaciones de ideas ya vistas en anteriores entregas.



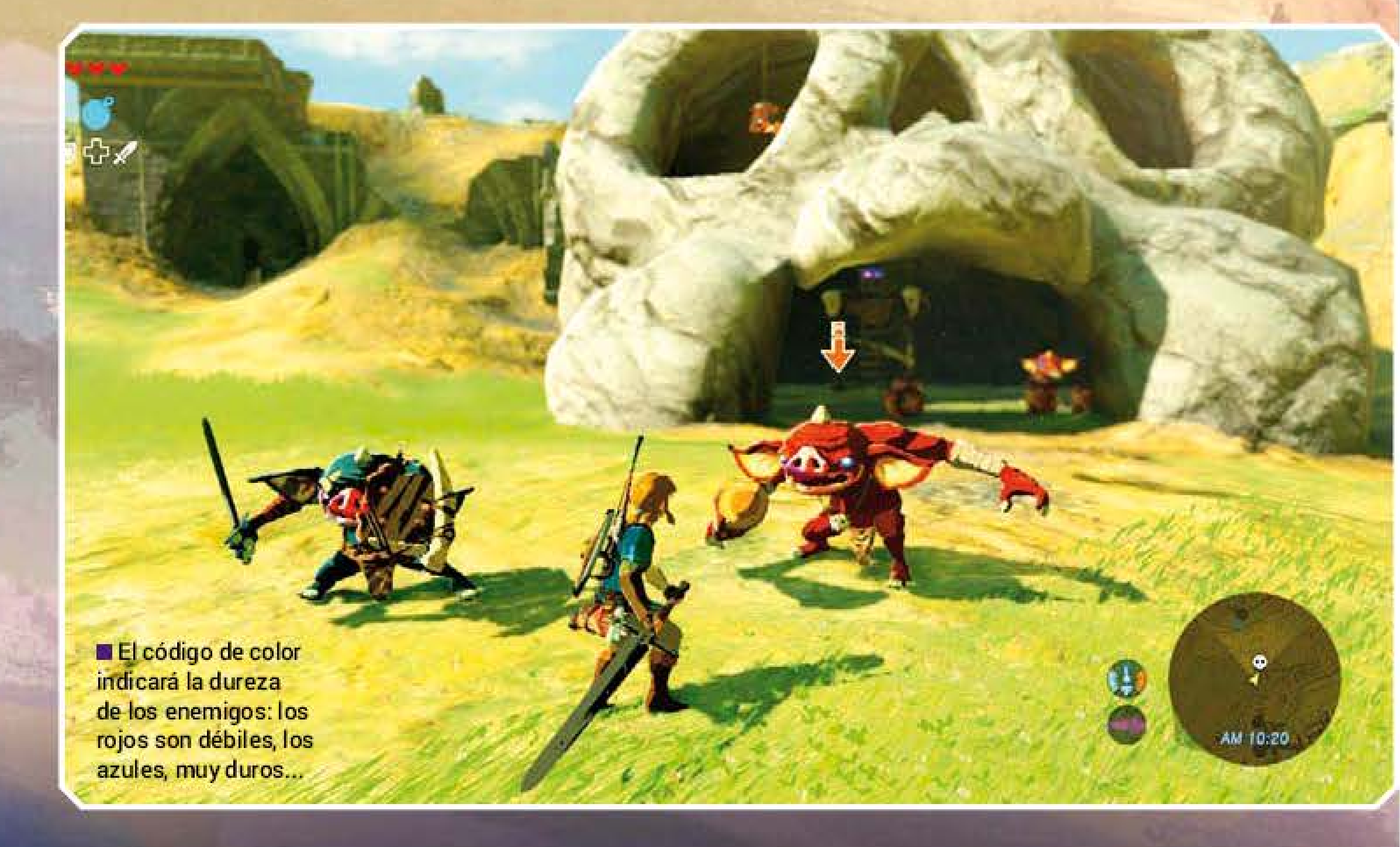
BOMBAS. Por primera vez en la serie, serán infinitas... aunque tendremos que esperar a que un indicador se recargue para volver a utilizarlas. Las habrá redondas, que rodarán, o cuadradas, para que no se muevan al plantarlas.



DETENER EL TIEMPO. O Stasis, como se lo conoce en la demo. Este poder nos permitirá congelar el tiempo para determinados objetos, lo que nos permitirá avanzar en mazmorras o inmovilizar ítems para golpearlos.



IMÁN. También conocido como Magnesis, nos permitirá escanear el entorno y seleccionar objetos metálicos, como esta puerta, para moverla como si fuera un imán y, por ejemplo, improvisar un puente.



El código de color indicará la dureza de los enemigos: los rojos son débiles, los azules, muy duros...

» juego anterior de la serie, no sólo porque introduzca novedades, como tener un botón dedicado al salto o poder agazaparnos, sino porque, además, con un mismo objeto podremos realizar muchas más acciones. Por ejemplo, con el escudo podremos bloquear, repeler un ataque —lo que nos dará ventaja al contraatacar—, usarlo como un trineo para descender laderas o tirarlo como arma arrojadiza. Y no sólo eso: el control está diseñado de tal forma que podremos enlazar múltiples acciones, como usar el escudo como un trineo, sacar el parapente al caer al vacío y, en mitad del vuelo, apuntar con el arco para eliminar a un enemigo mientras caemos a cámara lenta, para terminar desplegando de nuevo el parapente.

Todos estos detalles apuntan al espíritu que preside el juego, que no es otro que ofrecer una libertad nunca antes vista en un título de la saga *The Legend of Zelda*. Es una puesta al día que ni siquiera va a respetar sus "leyes" más fundamentales: podremos terminar el juego sin visitar todas las mazmorras o hacerlo en un orden concreto. De hecho, nada más empezar podremos ir directamente a por el enemigo final. La libertad es tal que podremos ir adonde queramos y hacer lo que queramos, ya sea dedicarnos a cazar y recolectar materiales, resolver los misterios de los más de 100 santuarios que habrá en el mapa (serán como mazmorras "mini" con algún desafío), probar diversas combinaciones de alimentos para crear recetas nuevas, asaltar pequeños asentamientos de Bokoblins para hacernos con unos cofres especiales, explorar el entorno en busca de armas con características únicas... Y, lo que es mejor, en la demo además se podía ver que la libertad también llegará a la forma de resolver problemas (una situación se podrá solventar de varias maneras). Así, al adentrarnos en una zona helada, Link comenzará a tiritar y su vida irá bajando paulatinamente. Para remediarlo, podremos equipar una ropa más cálida, tomar unos pimientos picantes que nos calentarán el alma, llevar una antorcha o ir comiendo para recuperar la vida que vayamos perdiendo...

Un horizonte llamado libertad

Las novedades irán más allá, incluso en aspectos como las armas, que se irán deteriorando con el uso y acabarán por romperse (aunque mucho nos tememos que habrá piedras especiales para repararlas, muy al estilo de *Monster Hunter*). Hemos podido probar espadas, hachas, porras, lanzas... Cada una tiene unas características distintas, que harán que Link sea más lento o rápido luchando. Incluso, »

■ Estos pedestales suelen abrir puertas, cargar habilidades en la pizarra Sheikah... La "tecnología" estará presente.

UN GUIÑO AL "TIEMPO BRUJA"

ESQUIVA. Si has jugado a *Bayonetta*, recordarás el "tiempo bruja", una habilidad que ralentizaba el tiempo al esquivar un ataque en el momento preciso. Link cuenta con algo parecido, y lo inicia igual que la bruja, con una cabriola hacia atrás...

ATAQUE ESPECIAL. Durante los instantes en que el tiempo se ralentiza, podemos asestar diversos golpes seguidos. Lo normal es que podamos acabar con más de un enemigo —si están juntos— antes de que el tiempo vuelva a su flujo normal.

JUGANDO AL DESPISTE CON LA SIMBOLOGÍA DE DISTINTOS ZELDA

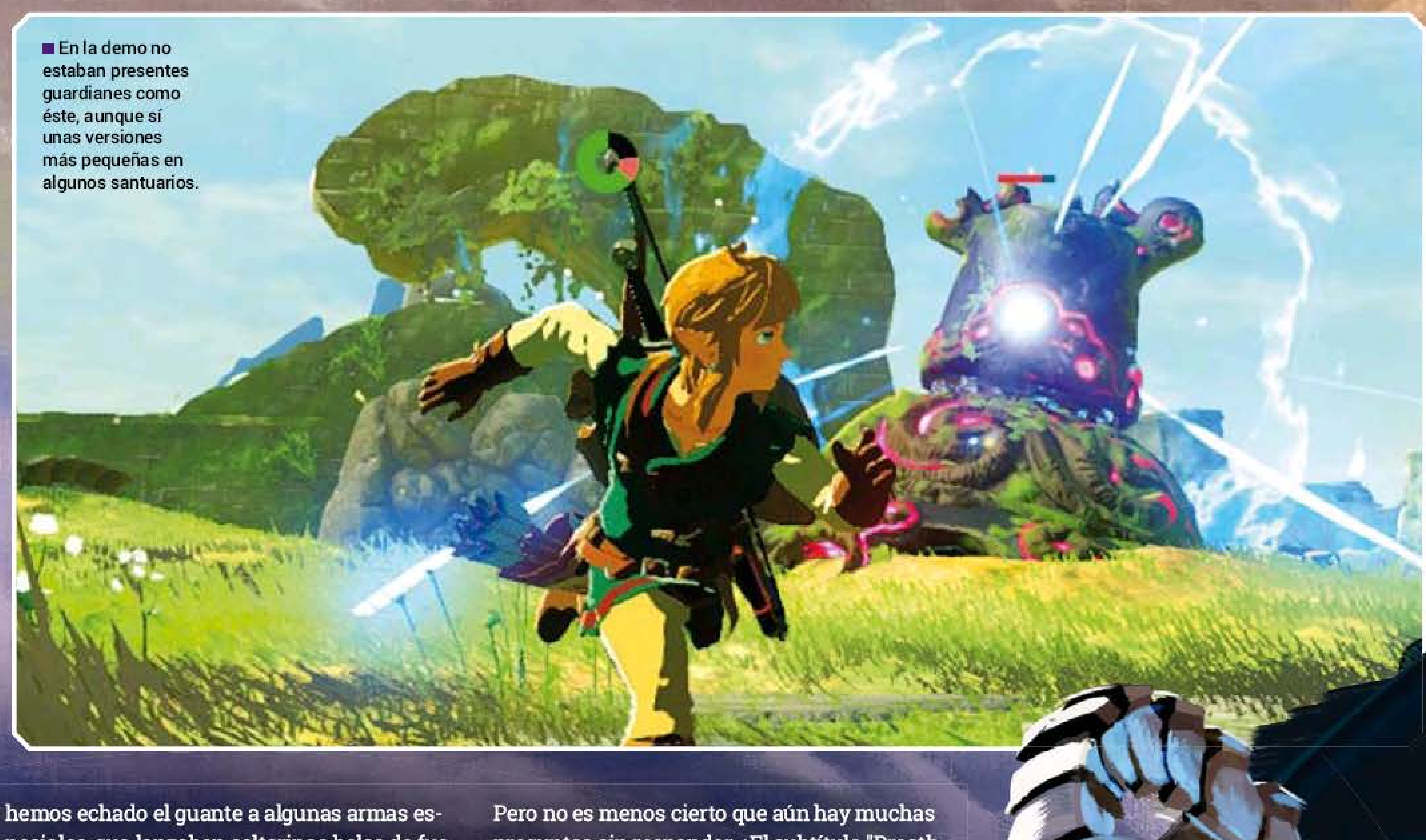
Muchos fans se preguntan en qué parte de la cronología se insertará *Breath of the Wild*. Nintendo no ha confirmado nada, pero hay guiños a *Wind Waker*, *ALTTP*, *Skyward Sword*... y más.



DESPISTANDO... En la demo, hay guiños a varios *Zelda*, como *Ocarina*, y armas de anteriores juegos. No queda del todo clara la conexión con la serie.

SIMBOLOGÍA SHEIKAH. No son pocos los juegos de la serie en los que ha aparecido el ojo Sheikah. Aquí, incluso tendrá su propio alfabeto y, por las demos, parece que habrá multitud de mensajes "ocultos" en el entorno.

BOKOBLIN. Estas criaturas eran unos de los principales enemigos de *Wind Waker*, y no sólo eso. El misterioso anciano que aparece en la demo, con capa y capucha, bien podría ser el rey Daphnes (de *Wind Waker*). Y hay más pistas...


En la demo no estaban presentes guardianes como éste, aunque sí unas versiones más pequeñas en algunos santuarios.

hemos echado el guante a algunas armas especiales, que lanzaban saltarinas bolas de fuego (y prendían el campo a su paso). Todo, a su vez, en un mundo enorme, gobernado por las leyes naturales (habrá viento que afectará a nuestros proyectiles, tormentas con rayos que nos dañarán si portamos elementos metálicos...) y con presencia de flora y fauna salvaje.

Misterios con respuesta en 2017

No vamos a negar que nuestro primer contacto con *Breath of the Wild* nos ha dejado con muchas, muchas ganas de más. Es un juego tremendamente bello en lo estético y, siguiendo la estela de *Xenoblade Chronicles X*, sorprende que Wii U sea capaz de poner en pantalla un mundo tan grande, cuidado y recargado sin despeinarse, sin tiempos de carga ni defectos como popping. Música, efectos, voces... la parcela sonora sigue la tónica de todo el juego, y recicla hasta las fanfarrias más conocidas, pero dándoles un pequeño giro para que resulten nuevas y frescas.

Pero no es menos cierto que aún hay muchas preguntas sin responder. ¿El subtítulo "Breath of the Wild", más allá de la relación con un mundo salvaje, hará referencia a alguna mecánica o aspecto clave del juego? ¿Explotará de algún modo el mando de Wii U, aparte de poder moverlo para apuntar con el arco? Como en otros RPG, ¿habrá algún sistema o árbol de evolución que permita mejorar, por ejemplo, la resistencia de Link de forma permanente? ¿Y qué hay de la versión de NX? ¿Tendrá la versión de cada consola características exclusivas o serán, en lo jugable, como dos gotas de agua? Son sólo algunas de las dudas que suscita la nueva aventura de Link, pero, del mismo modo, también hay certezas que son ya irrefutables: da igual qué otros juegos se lancen en 2017, porque *Breath of the Wild*, aun sin haber mostrado todas sus cartas, ya opta a ser uno de los claros candidatos a mejor juego de 2017. Será una aventura que, por lo que ya hemos podido ver y disfrutar, justificará la compra de una Wii U... o de una NX. ■

Los Santuarios: más de 100 "micromazmorras"

Aparte de las mazmorras típicas de la serie, que no faltarán a la cita, *Breath of the Wild* incluirá más de 100 santuarios, que serán como "micromazmorras" con desafíos especiales, como puzles.



IDENTIFÍCALOS. Las entradas a los santuarios tendrán este aspecto (y todos tendrán un nombre propio). Si la entrada es de color naranja, es que no lo hemos superado (cambia a azul al lograrlo).


DESAFÍOS "MINI". En ocasiones, estos santuarios serán un pequeño pasillo con dos o tres pruebas distintas, en las que tendremos que usar poderes y habilidades para poder avanzar.


PUZLES. En la demo, los santuarios daban acceso a poderes como Cryonis, que permitía helar el agua para crear bloques. Superar un santuario nos reportaba un orbe especial.



■ La inteligencia artificial será una fuente de sorpresas. Los enemigos se alarmarán si oyen algo raro, se distraerán si un animal entra en su campo de visión, etc.

Lo que sabemos y lo que no sabemos

- **CICLO NOCHE/DÍA.** El tiempo avanzará, y realizar acciones como asaltar campamentos será más fácil, por ejemplo, de noche.
- **ELIPSIS TEMPORALES.** Habrá saltos en el tiempo, ¿quizá para jugar hechos anteriores? ¿Guiños a otros *The Legend of Zelda*?
- **720P Y 30 FPS.** La resolución en Wii U será de 720p y correrá a 30 frames por segundo. De NX no se ha confirmado nada.
- **MANDO PRO.** Nintendo ya ha confirmado que el juego será compatible con el mando Pro, aparte del GamePad de Wii U.

- **LA FECHA EXACTA.** Por ahora, un vago "2017", sin concretar día ni mes. Sí será lanzamiento simultáneo en Wii U y NX.
- **¿SERÁ IGUAL EN NX?** No se sabe si tendrá algo exclusivo en NX. Nintendo aún no ha desvelado la consola para que no se la copien.
- **EDICIONES.** Nintendo aún tiene que desvelar si habrá ediciones especiales de WiiU/NX y del juego (por ejemplo, con amiibo).
- **BREATH OF THE WILD.** ¿Esconde el título alguna mecánica de juego que Nintendo aún no haya querido desvelar?

Quien tiene un Amiibo tiene un tesoro

Nintendo lanzará estos tres nuevos amiibo junto con el juego. Se desconocen aún sus efectos...

MENÚ. Pulsar una dirección en la cruceta nos permitía rotar entre los distintos poderes (bombas, stasis, etc.). Uno de ellos, al menos en la demo, era poder utilizar las figuras amiibo.

EFECTOS. Algunos amiibo lanzados hasta ahora tendrán efectos en el juego, como Link Lobo, que aparecerá en la partida y luchará a nuestro lado. Otros recuperarán corazones, flechas...



PS VR tiene más de 100 juegos y experiencias en desarrollo. Éstos son los primeros que podrás jugar a partir del 13 de octubre.

LOS PRIMEROS 50 JUEGOS PARA DISFRUTAR DE PLAYSTATION VR

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



1 EVE: VALKYRIE

■ SHOOTER ■ CCP GAMES ■ 13 DE OCTUBRE

Disponible ya en Oculus Rift (y a finales de año para HTC Vive), *EVE: Valkyrie* ha sido uno de los juegos que ha utilizado Sony para demostrar las bondades de PS VR en diversas ferias. Se trata de un simulador de combate espacial, orientado al multijugador (carece de campaña individual, aunque en las demos jugábamos contra la CPU), en el que el visor nos permite sentirnos dentro de la nave y mover la cabeza en todas las direcciones para detectar la posición de las naves enemigas. El control de nuestra aeronave y su artillería se lleva a cabo con un Dual Shock 4 y, como juego competitivo que es, habrá experiencia, niveles, mejoras para nuestra nave y mucho más. Además, CCP Games confirmó que están trabajando para que haya juego cruzado entre Rift, Vive y PS VR.



2 ARK: SURVIVAL EVOLVED

■ ACCIÓN ■ STUDIO WILDCARD ■ FINALES DE 2016

Si eres de los que se preguntaban cómo sería vivir en tiempos remotos, junto a los dinosaurios, gracias a PS VR podrás "vivirlo" a finales de año. Será una aventura de acción en mundo abierto, tanto para un jugador como online (compartiremos mundo con otros jugadores que podrán ser hostiles). Podremos improvisar armas, construir campamentos para defendernos... Saldrá a finales de año, y el estudio ha reconfirmado que tendrá soporte completo para PlayStation VR.



3 DEAD SECRET

■ AVENTURA ■ ROBOT INVADER ■ 13 DE OCTUBRE

A la venta desde principios de año para PS4 y PS3, este thriller juega con la aventura, el misterio y el horror, y nos invita a demostrar que la muerte de un amigo ha sido, en realidad, un asesinato. Un reto contrarreloj para impedir que nosotros seamos la siguiente víctima, que podremos disfrutar en PS VR.



4 HOW WE SOAR

■ VUELO ■ PENNY BLACK STUDIOS ■ FINALES DE 2016

Exmiembros de Crytek y Free Radical han unido fuerzas para crear una experiencia de vuelo que nos pondrá sobre el lomo de un fénix en un onírico mundo de papel que irá recomponiendo a su paso (y que pintará de color con vuelos bajos). Todo, mientras recuperamos los recuerdos de su creador.



5 REZ INFINITE

■ SHOOTER ■ ENHANCE GAMES ■ SIN CONFIRMAR

Hace quince años, Tetsuya Mizuguchi culminó una de las obras clave de Dreamcast, que se adaptó también a PS2: un atípico y rítmico matamarcianos en un mundo psicodélico. Pues bien, esta experiencia vuelve y se podrá jugar tanto de modo normal como en VR (con sonido envolvente, 120 fps...).


RE7 se podrá jugar de cabo a rabo con PS VR. Eso sí, el rollo "fantasmal" de la demo parece que no estará en el juego final...

6 RESIDENT EVIL 7

SURVIVAL HORROR · CAPCOM · 24 DE ENERO DE 2017

En el pasado E3, se desvelaron, por fin, los derroteros por los que seguirá la siguiente entrega de la saga pionera del survival horror. Será una aventura en primera persona, que pondrá más énfasis en la exploración, los puzles y el horror que en la acción (aunque también habrá algo). Como otros títulos, esta nueva aventura se podrá disfrutar de principio a fin tanto al estilo tradicional, en un televisor convencional, como con el visor PlayStation VR. La demo, que lleva disponible desde junio en PS Store, es la antesala de lo que será el juego. Es decir, aún no se sabe quiénes serán los protagonistas, dónde se desarrollará ni qué conexiones habrá con anteriores capítulos. Eso sí, id preparándoos para dar unos cuantos botes con vuestro PlayStation VR puesto...



7 100 FT ROBOT GOLF

DEPORTIVO / ACCIÓN · NO GOBLIN · FINALES DE 2016

El título lo adelanta: jugaremos al golf con robots enormes, en entornos que podremos destruir para llegar al green. Contará con un modo campaña (que tendrá hasta historia de amor entre robots), multijugador y, por supuesto, será compatible con PS VR.



8 ACE COMBAT 7

SIMULADOR · BANDAI NAMCO · 2016

El decano de la simulación aérea en consola desplegará nuevos encantos con su primera incursión en PS4. Aparte de correr sobre Unreal Engine 4 y dejar efectos más realistas o unos entornos 100% fotorrealistas, contará con funciones exclusivas de PS VR.



9 THE PLAYROOM VR

MINIJUEGOS · SONY · 13 DE OCTUBRE

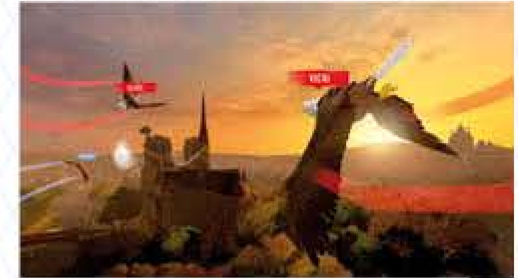
Será una de las aplicaciones gratuitas que acompañarán al visor en su lanzamiento. Estará compuesto por varios minijuegos que fomentarán el juego social, ya sea multijugador competitivo (en el que el jugador del visor debe golpear al resto) o colaborativo.



14 DREAMS

VARIOS · MEDIA MOLECULE · 2017

Los creadores de *LittleBigPlanet* trabajan en un nuevo ¿juego? ¿herramienta? que permitirá dar rienda suelta a la vena creativa para insuflar vida a nuestros sueños, en los que, además, podremos meternos con el visor PlayStation VR.



15 EAGLE FLIGHT

VUELO · UBISOFT · 2016

Sobrevuela París como un águila, 50 años después de que la humanidad haya desaparecido y la naturaleza haya recuperado su sitio. Jugando solo, habrá desafíos (de disparo, pasar por anillos), y tendrá modos multijugador para seis.



16 FINAL FANTASY XV VR EXPERIENCE

ROL · SQUARE ENIX · SIN CONFIRMAR

Square Enix lo presentó en el E3, y permitirá a los jugadores vivir los combates con Prompto, el pistolero, en vista subjetiva y apuntando con Move. Casi seguro llegará como DLC gratuito tras lanzarse.



17 JOB SIMULATOR

VARIOS · OWLCHEMY · 13 DE OCT.

En el futuro, los robots reemplazarán al hombre y, para que no se olviden de cómo era trabajar, se creará este simulador (con oficios como cocinero, dependiente...). Dos mandos Move harán las veces de manos para interactuar con el entorno.



10 FINAL APPROACH

■ HABILIDAD / GESTIÓN ■ PHASER LOCK INT. ■ 2016

Será una colección de varios "juegos" en la que, con un mando Move, tendremos que gestionar las pistas de aterrizaje de un aeropuerto (minijuego de maletas incluido), rescatar a los supervivientes de un naufragio, destruir ovnis...



11 RISE OF THE TOMB RAIDER

■ AVENTURA ■ SQUARE ENIX ■ 11 DE OCTUBRE

La versión para PS4 de la aventura de Lara no solo incluirá el juego original y todos los DLC. También habrá un nuevo contenido, *Lazos de Sangre*, en el que nos enfrentaremos a una invasión zombi y será compatible con PS VR.



12 BATMAN ARKHAM VR

■ AVENTURA ■ WARNER BROS ■ OCTUBRE

Rocksteady Studios, los creadores de la saga *Batman Arkham*, trabajan en una experiencia virtual de, aproximadamente, una hora de duración. En ella, nos meteremos, literalmente, en el traje del Caballero Oscuro (nos pertrecharemos cogiendo gadgets y probándolos con sendos mandos Move) para, posteriormente, resolver un crimen. Podremos usar la vista de detective para buscar pistas, recrear el crimen en 360º (con un Move, podremos adelantar y rebobinar los sucesos) y ver lo que pasó desde distintos ángulos.





13 BOUND

■ PLATAFORMAS ■ PLASTIC ■ 2016

Plastic, los creadores de *Datura*, suelen hacer curiosos experimentos que son más ejercicios estéticos que juegos. *Bound* no va a ser menos y, aunque planteará un gran puzle (para resolver colectivamente entre todos los jugadores) y secciones plataformeras, lo cierto es que pondrá más el foco en la estética (heredera de la corriente de la Bauhaus), la danza y la música, para contarnos una profunda historia a través de una bailarina. El juego llegará a PSN en agosto y el soporte para PS VR, una vez que el periférico esté ya a la venta.



18 FILTHY LUCRE

■ ACCIÓN ■ FABRIK GAMES ■ 2016

Exmiembros de DICE y Evolution Studios han formado Fabrik, y están a punto de culminar este juego de acción y sigilo con vista "pseudoisométrica" y ambientado en el mundo del crimen londinense. ¿El objetivo? Acabar con una banda rival.



19 HUSTLE KINGS VR

■ BILLAR ■ EPOS ■ 13 DE OCTUBRE

Uno de los juegos compatibles, que no exclusivos, de PS VR (se podrá jugar sin visor). Ofrecerá desafíos de habilidad, campeonatos mundiales 1vs1, retos diarios y mucho más, todo con una física y jugabilidad realistas, como los gráficos.



20 P.O.L.L.E.N.

■ AVENTURA ■ MINDFIELD ■ 2016

Otra aventura espacial, esta vez ambientada en la base M de Titán, la luna de Saturno. Nuestra tarea será desentrañar la desaparición de un científico, en una línea temporal alternativa en la que el intento de asesinar a Kennedy falló.



21 PROJECT CARS

■ VELOCIDAD ■ SLIGHTLY MAD ■ 2016

El aclamado simulador de velocidad lleva ya más de un año a la venta, pero, desde el primer día, sus creadores aseguraron que soportará PS VR cuando se lance. Así pues, preparaos para vivir estas intensas carreras "desde dentro".



Rush of Blood será un intenso arcade de disparo que se jugará con dos mandos Move (que responderán de maravilla).

22 UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD

ARCADE · SUPERMASSIVE GAMES · 13 DE OCTUBRE

El genial juego de terror de PS4 va a dejar atrás su sistema de decisiones y quick time events para abordar, en la realidad virtual, un género distinto: el arcade de disparo sobre raíles. El género va a revivir gracias a PS VR y, en este caso, va a hacernos sentir dentro de un tétrico "tren de la bruja", en el que tendremos que disparar a todo lo que se mueva, con un Move en cada mano. Habrá jefes (desde el malvado enmascarado de *Until Dawn* a personajes nuevos, como una hiperactiva enfermera) y acciones como tener que mover la cabeza para evitar barreras y obstáculos que surjan en el camino. Todo, al tiempo que jugará con sustos, planos a oscuras, enemigos que se acercan mucho a nuestra cara...





23 DISTANCE

VELOCIDAD · REFRACT · 2016

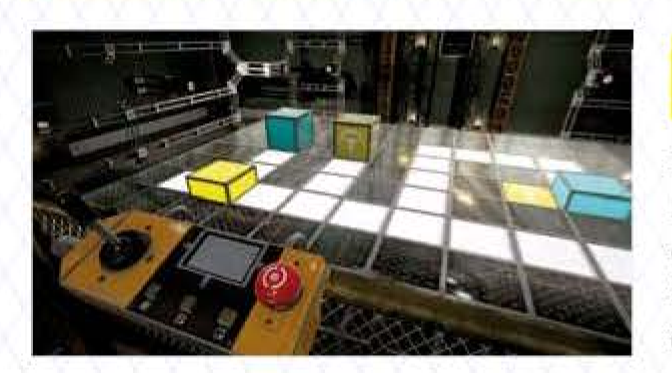
Catalogado como un "survival racer", este arcade de velocidad nos invitará a sobrevivir de un punto A a un punto B (tramos generados aleatoriamente), esquivando todo tipo de obstáculos, ya sea saltando, corriendo por paredes... Y contará con multijugador.



24 HEADMASTER

HABILIDAD · FRAME INT. · 13 DE OCTUBRE

Confinados en un extraño campo de reeducación, tendremos que superar 40 pruebas distintas, pero todas relacionadas con rematar un balón moviendo la cabeza. Habrá dianas, explosivos... y un sistema de puntuación con estrellas, que lo hará rejugable.



25 THE ASSEMBLY

AVENTURA · NDREAMS · 2016

Esta aventura, que no será exclusiva de la RV, nos llevará a The Assembly, unas instalaciones fuera del control de los gobiernos, donde realizaremos pruebas para ver dónde está el límite de la especie. Los dilemas y las decisiones duras serán la tónica.



30 PSYCHONAUTS IN THE RHOMBUS OF RUIN

AVENTURA · DOUBLE FINE · 2016

A finales de 2015, Double Fine anunció que estaba trabajando en este título, que hará las veces de nexo entre el juego original y la secuela que está en desarrollo. Poco o nada más se ha desvelado...



31 ROBINSON THE JOURNEY

AVENTURA · CRYTEK · 2016

Esta aventura espacial nos convertirá en un Robinson Crusoe, que deberá sobrevivir en un planeta extraño tras estrellarse su cápsula. Su "Viernes" será una parlanchina y expresiva esfera robótica.



32 STAR TREK BRIDGE CREW

AVENTURA · UBISOFT · OTOÑO 2016

Esta aventura cooperativa nos pondrá a los mandos de la nave USS Aegis. Las decisiones tendrán que ser consensuadas con el resto del equipo y habrá misiones creadas procedimentalmente.



33 STATIK

PUZLE · TARSIER · 2016

En su afán por desentrañar la mente humana, en esta aventura, seremos el sujeto de investigación del doctor Ingen. Así, cada mañana, amaneceremos con un nuevo desafío que atenazará nuestras manos... y tendremos que resolverlo.



26 GOLEM

■ ACCIÓN ■ HIGHWIRE GAMES ■ SIN CONFIRMAR

Exclusivo de PS VR, este título nos pondrá en la piel de una médium capaz de controlar, de forma remota, poderosos y enormes golems de piedra, con quienes recorreremos unas ancestrales ruinas en busca de tesoros y artefactos.



28 CLASSROOM AQUATIC

■ AVENTURA ■ SUNKEN PLACES ■ 2016

El humor surrealista también tendrá cabida en el plano virtual. Aquí, encarnaremos a un delfín estudiante transferido a otra escuela, en la que no se entera de nada. ¿Cómo superar los exámenes? Pues copiando. A medida que superamos los niveles de la historia, tendremos que ser más creativos, tanto para burlar a los estudiantes chivatos como a los profesores, que usarán medios cada vez más elaborados.



27 MOTO RACER

■ VELOCIDAD ■ MICROIDS ■ 13 DE OCTUBRE

El mítico arcade de velocidad de PC regresa con una entrega que apostará por las bases de la serie (carreras con motos deportivas y de motocross, tráfico...), con variados modos online y, claro, compatibilidad con PS VR.



29 FARPOINT

■ ACCIÓN ■ SONY / IMPULSE GEAR ■ SC

De todos los juegos nuevos que se anunciaron para el visor de realidad virtual en el pasado E3, éste fue uno de los que más llamaron la atención. Nos llevará a un planeta desconocido en el que nuestra estación espacial se ha estrellado. Tarea nuestra será explorarlo libremente, mientras buscamos supervivientes y la forma de salir de él, al tiempo que nos enfrentamos a hordas de aliens hostiles. Será compatible, además, con un nuevo periférico, el PS VR Aim, que convertirá nuestro mando Move en un completo "rifle".





34 TETHERED

■ ESTRATEGIA ■ SECRET SORCERY TOWERS ■ 13 DE OCTUBRE

Parte juego de estrategia, parte mundo abierto y parte puzle, este título sólo se podrá jugar con visores de realidad virtual, y su premisa será sencilla: prepárate por el día y sobrevive por la noche.



35 STAR WARS BATTLEFRONT X WING VR MISSION

■ ACCIÓN ■ DICE / CRITERION ■ 13 DE OCTUBRE

Gratuita para todos los poseedores de *Star Wars: Battlefront*, será una misión de combate que viviremos desde la cabina de un X-Wing. Será "Star Wars" puro.



36 THUMPER

■ MUSICAL ■ DROOL ■ 13 DE OCTUBRE

Mitad juego musical, mitad juego de velocidad, nos meterá en el cuerpo de un escarabajo espacial que se dirige a toda pastilla hacia una amenazante cabeza gigante. Se podrá jugar sin visor.



37 TUMBLE VR

■ PUZLE ■ SUPERMASSIVE GAMES ■ 13 DE OCTUBRE

Tumble fue uno de los primeros y mejores juegos que aprovecharon el mando Move para apilar piezas y otros desafíos. Un puzle de habilidad que, ahora, regresa con funcionalidad para PS VR.



Polyphony aún no ha detallado qué funcionalidad tendrá *GT Sport* con PS VR.

38 GRAN TURISMO SPORT

VELOCIDAD · POLYPHONY DIGITAL · 16 DE NOVIEMBRE

En nuestro número 299 ya os adelantamos las principales novedades y cambios que iba a introducir *Gran Turismo Sport*, una entrega más orientada a los eSports y las competiciones online que otra cosa (aunque habrá más de 100 eventos para un jugador). Pues bien, Polyphony Digital sigue insistiendo en que, de cara al lanzamiento, su intención es que el juego sea compatible con el visor. No han especificado si será sólo para las carreras o si para algunas funciones concretas, como, por ejemplo, admirar el interior de los coches. Por suerte, este mes hemos vuelto a ver y probar el juego y, desde nuestro primer contacto en mayo, ha mejorado gráficamente. Imaginamos que en breve detallarán más a fondo qué podemos esperar de *GT Sport* en PS VR.



39 PLAYSTATION VR WORLDS

VARIOS · SCEE LONDON STUDIO · 13 DE OCTUBRE

Colección de cinco demos/experiencias mostradas en varios eventos, como el ataque de un tiburón bajo el mar o los niveles de *London Heist*. Tampoco faltan un juego tipo *Pong*, un descenso en monopatín...



40 RIGS

ACCIÓN · GUERRILLA CAMBRIDGE · 13 DE OCTUBRE

Sumérgete en una liga que mezcla de acción y deporte, a bordo de unos enormes robots llamados RIGS. Elige tu montura, en base a su tamaño y su agilidad, y configura tu estilo de combate, ya sea para participar solo contra la máquina o en intensos duelos online.



41 ECLIPSE

AVENTURA · WHITE ELK · SIN CONFIRMAR

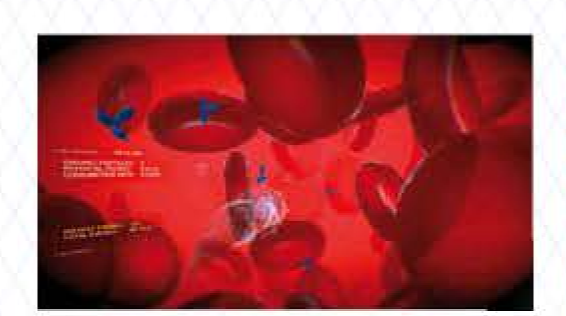
Un planeta desconocido, una vez más, es el telón de fondo para una aventura repleta de exploración y puzles, que nos retará a descubrir qué pasó con una civilización desaparecida usando "el Artefacto", un dispositivo que irá adquiriendo nuevas habilidades.



44 HERE THEY LIE

SURVIVAL HORROR · TANGENTLEMEN · OTOÑO

Esta aventura en blanco y negro apostará por el terror y nos llevará a un mundo surrealista en el que unas criaturas malévolas pueblan cada esquina. Será un viaje a lo más profundo de la mente.



45 VEV VIVA EX VIVO

ACCIÓN · TRUANT PIXEL · OTOÑO

En el papel de un científico inmerso en una investigación, tendrás que controlar de forma remota un pequeño VEV o robot, que has insertado en distintos organismos. Reúne energía, evita anticuerpos... Será como "Un Viaje Alucinante".



46 WAYWARD SKY

AVENTURA · UBER E. · 13 DE OCT.

Bess volaba junto a su padre, hasta que chocaron con una fortaleza aérea. Al despertar, su padre ha sido secuestrado y nos tocará rescatarlo y reparar el avión para huir. Aventura a lo "point & click", pero apuntaremos mirando con el visor.



47 VOLUME CODA

SIGILO · BITHELL · 13 DE OCT.

Será una expansión gratuita, pensada para VR, que llegará con el lanzamiento del visor. Continuará los hechos allí donde terminó *Volume*, y contará con 30 nuevos niveles, nuevas voces y diálogos, un nuevo protagonista y mucho más.



42 BATTLEZONE

■ ACCIÓN ■ REBELLION ■ 13 DE OCTUBRE

En su día, los pioneros gráficos vectoriales de *Battlezone* lo convirtieron en un referente tecnológico. Ahora, esta nueva reimaginación del clásico quiere repetir hito, pero con la realidad virtual. Será un juego de acción a bordo de tanques, en el que controlaremos tanto el desplazamiento del blindado como el de la torreta, para acabar con tanques, ingenios voladores, torretas y otras amenazas en psicodélicos y coloristas entornos de formas planas. Contará con una extensa campaña, aunque habrá que ver cuánto da de sí.



43 SUPER STARDUST ULTRA VR

■ SHOOTER ■ XDEV STUDIO EUROPE ■ 13 DE OCTUBRE

Super Stardust se ha convertido, desde hace una década, en un referente de las plataformas PlayStation, y PS VR no se podía quedar fuera. Esta edición VR incluirá todo el contenido de *Super Stardust Ultra*, con un añadido: el modo Invasión. Este modo nos meterá en la cabina de la nave y nos permitirá acabar con oleadas de enemigos usando las armas clásicas de la serie (a la hora de apuntar, el movimiento de nuestra cabeza ayudará a fijar el blanco). El resto de modos de *SSU* también se podrá experimentar en modo VR.

Y MUCHO MÁS EN CAMINO



FATED THE SILENT OATH

■ AVENTURA ■ FRIMA STUDIO ■ 2016

Un emocionante viaje que explorará sentimientos como el miedo o la alegría de un padre a la hora de intentar salvar a su familia de la ira de los dioses.



GARY THE GULL

■ PELI INTERACTIVA ■ LIMITLESS LTD ■ 2017

La RV no sólo apostará por juegos; también por experiencias y nuevos enfoques a, por ejemplo, el cine. Esta gaviota será un ejemplo de esto último.



KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES

■ PUZLE ■ STEEL CRATE GAMES ■ 13 DE OCT.

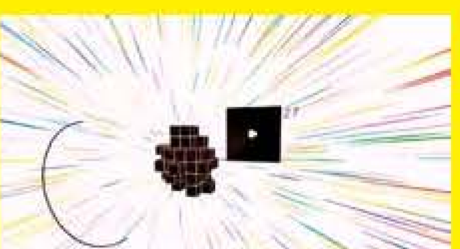
Puzle en el que el portador del visor debe desactivar una bomba generada aleatoriamente, mientras un segundo jugador lee el manual de cómo hacerlo.



THE HUM: ABDUCTIONS

■ TERROR ■ TOTWISE STUDIOS ■ 2016

Los visores de VR van a dar mucho juego con las aventuras de terror, y ésta, en concreto, no será menos: apostará por el horror alienígena (metido en casa) y las temidas abducciones.



SUPER HYPERCUBE

■ PUZLE ■ KOKOROMI ■ 2016

Será un puzle en primera persona que basará parte de su encanto en la estética (formas cúbicas, con texturas simples, luces de neón), muy ochentera.



THE MODERN ZOMBIE TAXI CO.

■ VARIOS ■ VITEI BACKROOM ■ 13 DE OCTUBRE

¿Te acuerdas de *Crazy Taxi*? Pues, aquí, tendrás que llevar a su destino a diferentes zombis, todos con alguna petición extra. Humor garantizado.



WALTZ OF THE WIZARD

■ VARIOS ■ ALDIN DYNAMICS ■ SIN CONFIRMAR

Como si fueras un mago, aquí, podrás combinar distintos ingredientes para crear hechizos y pócimas. Por supuesto, podrás probar sus efectos.



48 WAR THUNDER

■ ACCIÓN ■ GAIJIN NET. ■ 13 OCT.

El juego de acción MMO protagonizado por todo tipo de vehículos bélicos será otro de los juegos que se actualicen el día de lanzamiento de PS VR para permitirnos vivir estas batallas desde la cabina de, por ejemplo, los aviones.



49 XING THE LAND BEYOND

■ AVENTURA ■ WHITE LOTUS INT. ■ 2016

Imagina algo como *The Witness* con VR y te harás una idea de lo que será *Xing*, una aventura de exploración y puzles en la que usaremos un Dual Shock 4 o dos Move para interactuar con el mundo.



50 VISAGE

■ TERROR ■ SADSQUARE ■ ENERO

A falta de *Silent Hills* y el cancelado *Allison Road*, bueno será el terror psicológico de *Visage*, una aventura en un enorme caserón donde han sucedido cosas terribles. Y nos tocará explorar cada rincón de la casa para descubrirlas...



EN 2017, seguirán llegando tanto juegos exclusivos para PS VR como títulos convencionales con opciones para el visor, como es el caso de *Tekken 7*. Otros muchos quizá anuncien su rumoreada compatibilidad en breve, como *Hellblade*, *Kholat*, *Boundless*...

EL NUEVO CICLO DE VIDA CONSOL

PLAYSTATION

Desde su nacimiento a mediados de los 90, las consolas PlayStation han sido las grandes dominadoras del mercado doméstico de videojuegos... hecho que, en nuestro territorio, se ha visto acentuado.

1995 PLAYSTATION

Una de las consolas más famosas de todos los tiempos supuso el estreno de Sony como first party en el terreno de las consolas de sobremesa. Su vida útil se extendió hasta los primeros años del siglo XXI.

CICLO DE VIDA APROXIMADO: 1995 - 2002
UNIDADES VENDIDAS: 105.000.000



2000 PLAYSTATION 2

CICLO DE VIDA APROXIMADO: 2000 - 2009
UNIDADES VENDIDAS: 159.000.000

Sony tenía todo un desafío entre manos dando continuidad a la primera PlayStation, pero PS2 superó en popularidad a su predecesora. Hasta la fecha, se trata de la consola más vendida de todos los tiempos, portátiles incluidas.

1992 1993 1994 **1995** 1996 1997 1998 1999 **2000** 2001 2002 2003 2004 **2005**

XBOX

Después de dominar el mercado de PC con Windows, Microsoft decidió, a principios de este siglo, que era el momento de entrar en el negocio de las consolas. Y Xbox ha conseguido calar muy hondo entre muchos jugadores.

2002 XBOX

El gigante mundial Microsoft quiso plantar cara a Sony y Nintendo en la guerra de las consolas, sustituyendo a la recordada Sega como compañía first party. Su primera máquina fue Xbox, una consola realmente potente que, además, incluyó un disco duro interno por vez primera.

CICLO DE VIDA APROXIMADO: 2002 - 2006
UNIDADES VENDIDAS: 25.000.000

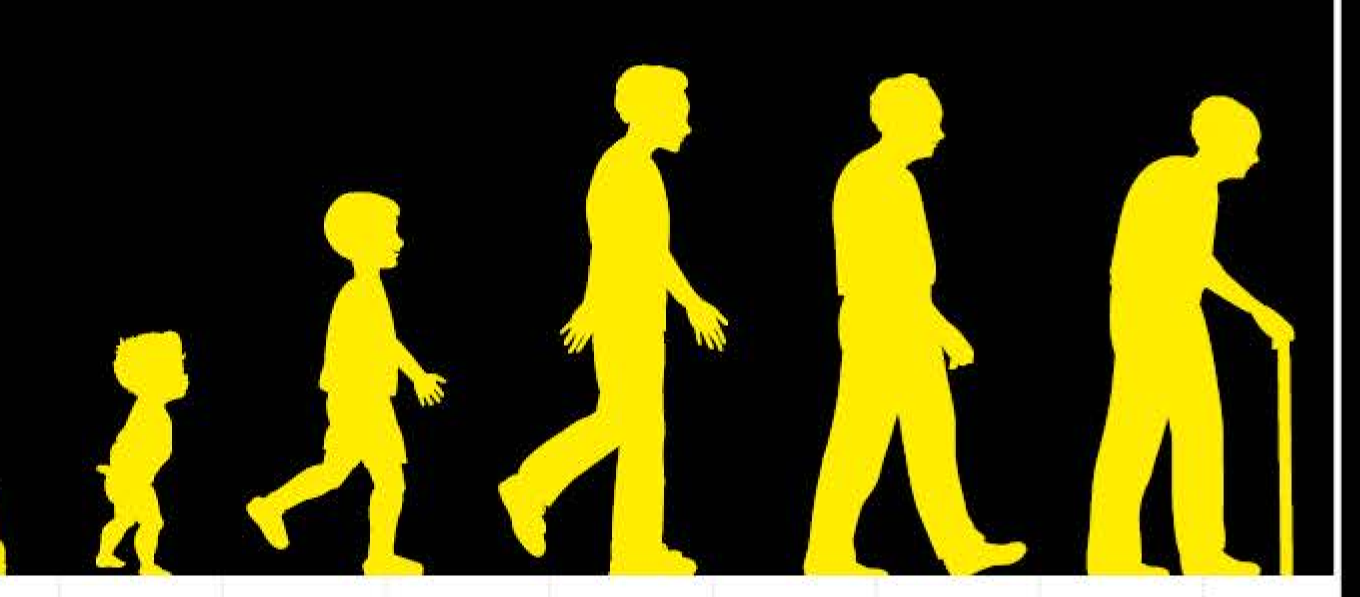




Por Sergio Martín @replicante64

DE LAS AS

Con Sony y Microsoft trabajando en rediseños para PS4 y Xbox One, y Nintendo preparando su nueva consola NX, una duda surge entre los usuarios: ¿el futuro de las consolas pasa por acortar sus ciclos de vida?





2007 PLAYSTATION 3

PS3 encontró una fortísima competencia en Xbox 360 y Wii, lo que unido a su precio inicial y a las dificultades para desarrollar en ella, hizo que tardara en arrancar. Su máximo logro consistió en implantar el Blu-ray como estándar.

CICLO DE VIDA APROXIMADO: 2007 - 2015
UNIDADES VENDIDAS: 86.000.000

2013 PLAYSTATION 4

La máquina más reciente de Sony está cosechando un éxito sin precedentes en cuanto a ventas se refiere, superando varios récords por el camino. Lo que no tenemos claro es qué pasará con ella cuando aparezca su "upgrade" o rediseño, conocido, por ahora, como PS4 Neo.

CICLO DE VIDA APROXIMADO: 2013 - ?
UNIDADES VENDIDAS: 40.000.000



2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019

2005 XBOX 360

Con toda la experiencia adquirida con su predecesora, Microsoft creó la que, para muchos, es la gran consola de referencia de los últimos años. Gracias a ella, todo el tema del negocio online y los desarrollos indies se vieron muy potenciados en esta industria.

CICLO DE VIDA APROXIMADO: 2005 - 2015
UNIDADES VENDIDAS: 86.000.000

2013 XBOX ONE

Un precio de salida demasiado elevado y problemas de diversa índole han situado a esta máquina por detrás de su rival directa, PS4. ¿Conseguirá dar la vuelta a la situación de aquí a unos meses?



2016 XBOX ONE S

Esta versión slim de One llegará este mes de agosto, y lo hará con un tamaño un 40% más pequeño, fuente de alimentación interna, capacidad para reproducir vídeo con calidad 4K... y sin Kinect. ¿Sustituirá a la antigua?



CICLO DE VIDA APROXIMADO: 2013 - ?
UNIDADES VENDIDAS: 22.000.000

quinas serán totalmente compatibles. Las únicas diferencias que existirán en el "output" de unos juegos y otros es que, simplemente, se verán mejor en PS4 Neo y Project Scorpio.

Estas revisiones están dirigidas a los usuarios más hardcore que quieren gozar de lo último en tecnología. Eso lo entendemos, pero también es cierto que esto es algo que el PC lleva proponiendo desde sus inicios. El ciclo de renovación de este último mercado es permanente, por lo que los "peceros" suelen ir renovando su máquina cada cierto tiempo, adquiriendo nuevos componentes, como tarjetas gráficas, memoria RAM, etc. Para muchos de nosotros, precisamente, una de las ventajas que siempre han mantenido las consolas en relación al PC tenía que ver con sus ciclos de vida, muy estables durante varios años, normalmente entre seis y ocho. Pero parece que esa ventaja va a desvanecerse, por lo que muchos (los "consoleros" de toda la vida) vamos a vernos metidos en una situación a la que no estamos acostumbrados y que nos genera muchas dudas.

¿Es el PC el futuro?

La primera de ellas guarda relación con la compatibilidad de software entre los nuevos modelos de consola y los antiguos. ¿Os acordáis de los juegos de Nintendo 64 que eran compatibles con el periférico Expansion Pak? Sí, todos los juegos que sacaban partido de la memoria extra que suministraba el periférico a la consola podían ser disfrutados por los usuarios que no se habían hecho con él... ¡pero a qué precio! *Perfect Dark* sólo permitía jugar a ciertas partes del modo multijugador si no tenías insertado el Expansion Pak en la consola. Con este ejemplo, queremos dar a entender que cabe la opción de que, dentro de unos años, sucedan casos parecidos con los juegos que vayan apareciendo para los modelos originales de PS4 y Xbox One.

Por otra parte, y centrándonos en Xbox, la cosa pinta peor aún. Microsoft acaba de poner en liza el sugerente programa Play Anywhere, una iniciativa muy atractiva que permite a los usuarios de Windows 10 y Xbox pagar por un juego digital y disfrutar de él en ambos soportes. Una iniciativa maravillosa... sobre todo para los usuarios de PC, que han visto cómo todos los títulos que iban a ser exclusivos para consolas Xbox van a ser trasladados a PC. TODOS. Con esto en mente y teniendo en cuenta que los juegos de PC suelen gozar de mejores prestaciones, a poco que se tenga una máquina decente, ¿para qué adquirir una Xbox que habrá que ir renovando por un modelo nuevo cada pocos años? Optar por el PC parece ser la opción más lógica.

Y luego está Nintendo. Su caso es distinto, dado que NX, su próxima consola, no será una actualización de Wii U, sino su sucesora (por mucho que Nintendo lo niegue). Y, si algunos de los rumores que circulan por la red acaban siendo ciertos, NX apostará por el modelo "modular". Es decir, que se comercializaría la consola principal de manera independiente y aquellos usuarios que así lo desearan, podrían mejorar la capacidad de la máquina con módulos independientes. ¿Será cierto? Antes de marzo lo sabremos.

Todo está cambiando en el terreno de las consolas, y no del modo en el que a muchos nos gustaría. Afortunadamente, al final somos los usuarios los que tenemos la última palabra y podemos decidir si "pasamos por el aro" o no... ■

PLAYSTATION 4 NEO

Aunque todavía no tiene fecha de salida ni precio oficiales, lo que sí que se ha confirmado plenamente es la existencia de PS4 Neo. En principio, este rediseño llevará consigo varias mejoras que tendrán que ver con su capacidad de proceso, el rendimiento con PlayStation VR, etc. Según Sony, dicha consola será compatible con todos los juegos y periféricos que se han lanzado para el modelo original de PS4, pero tenemos dudas de que, a medio plazo, acaben apareciendo títulos y dispositivos "only for" PS4 Neo...



■ El aspecto que mostrará la futura PS4 Neo todavía es una incógnita. Esperemos que Sony lo desvele pronto...



OBJETIVO 4K

Una de las metas que persiguen las nuevas consolas es la capacidad de alcanzar los 4K de resolución, que se están instaurando cada vez más. Y no nos referimos sólo a la hora de plasmar sus títulos, sino también al resto de funciones multimedia que damos por supuesto que serán incluidas en ellas, como la del streaming online.

GAME BOY ADVANCE SP

En un momento en el que los móviles tipo "shell" (concha) se imponían en el mercado, Nintendo decidió crear una de las consolas portátiles más bonitas de la historia, ¿verdad?



GAME BOY COLOR

Tras muchos años de súplicas por parte de usuarios de todo el mundo, por fin, Nintendo se animó a lanzar la sucesora de la Game Boy original. Con ella, se acabó la monocromía.

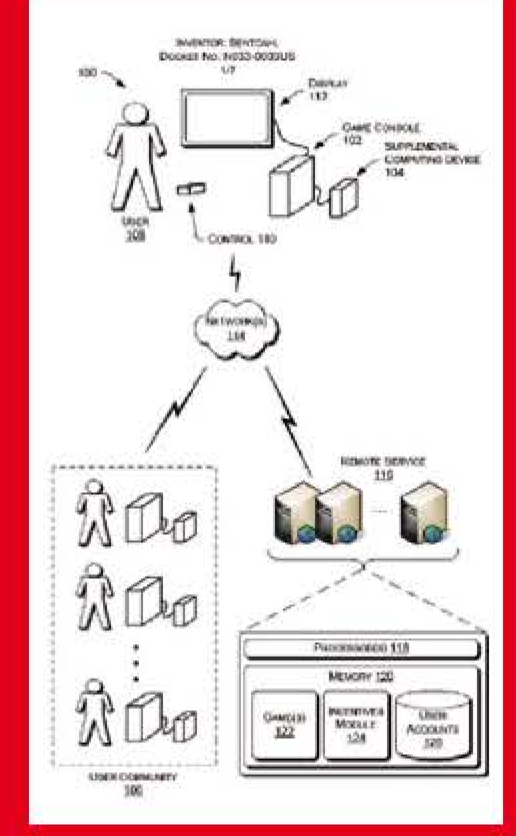
Wii MINI

Este nuevo diseño de la consola original presentaba un precio mucho más asequible, pero ciertas desventajas, como la ausencia de compatibilidad con GameCube y la carga de juegos manual.



NEW NINTENDO 3DS

Una leve mejora en la capacidad de procesamiento y la inclusión de un segundo stick (derecho) fueron las principales innovaciones de esta puesta al día de Nintendo 3DS.



NINTENDO NX

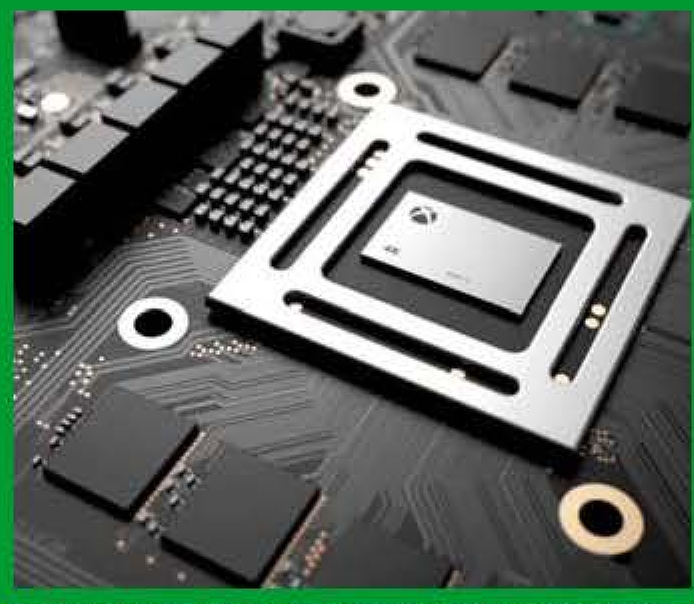
Aunque todavía no hay nada confirmado, ciertas patentes, como ésta que veis aquí, pueden suponer un claro indicativo del camino que puede terminar tomando NX, la nueva consola que Nintendo lanzará en marzo del año que viene. ¿Será una consola cuya capacidad técnica podrá ser ampliada con módulos? Lo sabremos dentro de unos meses.

PROJECT SCORPIO



Phil Spencer, el jefe de Xbox, anunció Project Scorpio durante la conferencia celebrada en el E3.

Microsoft confirmó recientemente los rumores que circulaban por la red desde hace semanas. Project Scorpio es una realidad y será, según sus máximos responsables, la consola más potente de la historia. La máquina presentará unas especificaciones, en teoría, excepcionales, al alcanzar los 6 teraflops y albergar una cantidad de memoria RAM muy superior a la integrada en las consolas actuales. El problema de esto es que no tenemos nada claro el precio al que llegará al mercado ni tampoco si, para finales de 2017 (su fecha de salida estimada), dicha tecnología, hoy en día muy avanzada, no lo será ya tanto, viendo ritmo al que se mueve el mercado, especialmente el de PC.

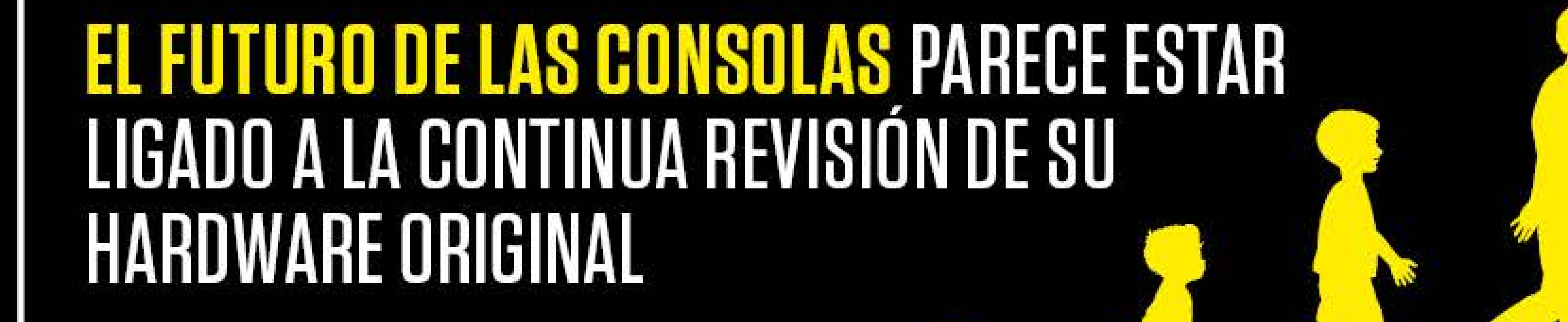

Según Microsoft, Project Scorpio será la consola más potente de la historia: 4K, soporte para realidad virtual...

Comenzaron siendo rumores y han acabado convirtiéndose en realidad. Sony y Microsoft están trabajando en los rediseños (PS4 Neo y Project Scorpio, respectivamente) de sus actuales consolas, PS4 y Xbox One, máquinas que apenas llevan con nosotros desde finales del año 2013. Serán nuevas consolas que mejorarán sus prestaciones técnicas y que, en teoría, serán totalmente compatibles con todos los juegos, periféricos y demás elementos de ambas máquinas.
Es un movimiento que, a priori, podría marcar el futuro de las consolas.

Renovarse o... ¿morir?

Acortar los ciclos de lanzamiento (que no de vida, al menos en principio) de las consolas parece que va a imponerse, de ahora en adelante, en esta industria. Es decir, que las empresas first party van a ir lanzando revisiones de sus consolas cada pocos años. Pero vayamos por partes. En teoría, tanto PlayStation 4 Neo (cuya presentación se estima para este mismo año) como Project Scorpio (que llegará a finales de 2017) serán consolas totalmente compatibles con sus homólogas PS4 y Xbox One. Pero lo más importante es que, según Sony y Microsoft, los usuarios de los modelos actuales no deben preocuparse, dado que todos los juegos que serán editados para sus má-

EL FUTURO DE LAS CONSOLAS PARECE ESTAR LIGADO A LA CONTINUA REVISIÓN DE SU HARDWARE ORIGINAL



LOS "PRECEDENTES" DE NINTENDO

Aunque ahora son Sony y Microsoft las compañías que están inmersas en sus respectivos rediseños de consolas, Nintendo lleva haciendo justamente eso desde hace ya muchos años.



NES 101

Este atractivo rediseño de la famosa consola de 8 bits de Nintendo apareció al final de su ciclo de vida, en 1993.



SNES 101

Exactamente el mismo movimiento que, en su día, realizó Nintendo con el rediseño de NES lo llevó a cabo años más tarde con su sucesora, SNES. El diseño era clavado al de la Super Famicom.



NINTENDO DSi

Este "upgrade" de Nintendo DS ofrecía un aumento en sus prestaciones, como una mayor RAM, una CPU más rápida, etc.



ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados


64

LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA

El Episodio VII en versión LEGO no sólo nos permite revivir los mejores momentos de la peli, ¡también añade contenido!


68

MONSTER HUNTER GENERATIONS

Los cazadores de Nintendo le regalan a los usuarios de 3DS la entrega más completa y profunda de su saga hasta la fecha.



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES

CONTINUE



■ *LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza* recrea la película al milímetro, e incluso cuenta con casi todos sus actores de doblaje.

LO MEJOR

Los ocho nuevos niveles amplían la historia de "Star Wars". Las batallas de blasters, los mejorados combates con naves y pequeños añadidos aquí y allá. Sigue siendo muy divertido.

LO PEOR

La "construcción" típica de LEGO podría estar mejor integrada. El cooperativo y su dichosa pantalla partida. Que no estén todas las voces de la película (Han, Leia...). Tiene bugs.

■ Más de 200 personajes y más de 80 naves distintas son algunos de los ítems que podemos desbloquear en el juego.





■ Completar sus diez niveles, el prólogo y el epílogo lleva más de diez horas (y apenas es un 35% del juego); desbloquearlo todo, muchas más.



■ Como siempre, las versiones portátiles (3DS y PS Vita) ofrecen un desarrollo parecido, aunque con algunos recortes en la acción.



■ Gráficamente, el juego luce bastante bien, con reflejos, brillos y muchas más cosas pasando en pantalla (disparos, explosiones, efectos...).

» momentos puntuales de los niveles y, en ciertos casos, son como puzles con acción que dan variedad al desarrollo.

La otra gran novedad jugable está en los combates entre naves: ahora, hay zonas más abiertas que permiten moverse más libremente (desde el espacio, para mermar las defensas de un destructor, a la superficie de Jakku, para acabar con varios Tie Fighters). Pero, como en el caso de las batallas con cobertura, quizá la baja dificultad o la alta permisividad del juego restan "tensión" a estas refriegas. Sabes que, aunque mueras, seguirás avanzando. No invita a esforzarse... algo lógico si pensamos que es un juego para toda la familia.

La última novedad es la "multiconstrucción", es decir, poder reutilizar una pila de piezas LEGO para construir distintas soluciones ante un obstáculo. En muchos casos, tenemos dos o tres opciones, y en algunos no podremos reutilizar las piezas para fomentar la rejugabilidad de los niveles. Es quizá la novedad más "moña", ya que el jugador sigue siendo un mero espectador, que no participa en la "construcción".

Otras novedades y ajustes menores abarcan la presencia de ladrillos de carbonita (que desbloquean, por ejemplo, los 35 personajes de las seis primeras pelis), un sistema de combos que multiplica hasta por cuatro el nú-

LAS BATALLAS, TANTO CON BLASTERS Y COBERTURAS COMO CON NAVES, SON DE LOS ASPECTOS QUE MÁS HAN MEJORADO.

CONSTRUYENDO UNA MEJOR EXPERIENCIA

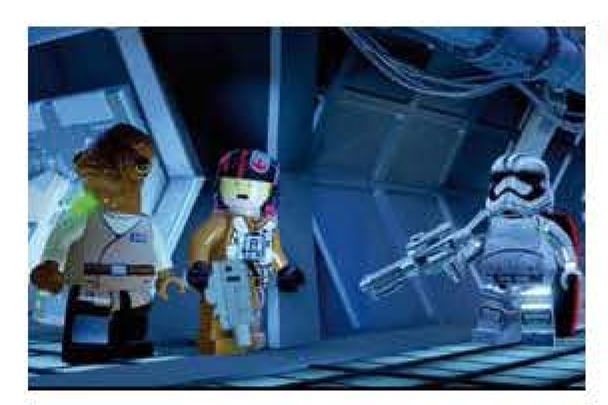
El Despertar de la Fuerza en versión LEGO introduce algunas novedades dignas de mención. Puede que de forma aislada no supongan una revolución... pero, sumadas al resto de mecánicas jugables, hacen que la experiencia resulte más rica y variada.



Batallas de blasters. Saltan al llegar a puntos concretos del nivel, y son refriegas en las que usamos coberturas (pulsando L2, nos asomamos para poder disparar) y otros gadgets, como unos prismáticos, para descubrir zonas vulnerables en naves, torres...



Combate aéreo. A bordo de Tie Fighters o incluso el Halcón Milenario (entre otras naves), libramos batallas en espacios más amplios y abiertos. Podemos realizar maniobras de evasión, volver sobre nuestros pasos para buscar tareas ocultas...



Nuevas historias. Son ocho, como la del rescate del almirante Ackbar. No aparecen en el filme, pero forman parte de la historia oficial de "Star Wars". En ellas, no sólo se explican algunos hechos, sino que, incluso, se han creado planetas, nombres, etc.



Multiplicador. Enlaza varias bajas enemigas seguidas y se activará de forma inmediata, y durante un tiempo limitado, una bonificación de hasta x4 a la hora de recoger monedas. Es una forma de premiar la habilidad y la rapidez a la hora de combatir.



Ataque especial. Rellena un indicador en combate (presente, incluso, en las batallas de blasters) y podrás liberar una técnica especial que varía según el personaje. Salta y libera una lluvia de disparos, ejecuta un demoledor ataque cuerpo a cuerpo...



Más variedad. Ya en las propias misiones (con secuencias como disparar desde la cabina de una nave), hay puzles para abrir puertas o acceder a nuevas misiones, ladrillos de carbonita, misiones secundarias de la Resistencia y la Primera Orden...

mero de piezas que recogemos o un ataque especial que podemos liberar al rellenar una barra de energía. Pero, en esencia, el desarrollo sigue siendo el mismo, y nos invita a buscar en los niveles los coleccionables que conocemos (ladrillos rojos que nos dan habilidades especiales, ladrillos dorados y minikits, entre otros). Tampoco faltan a la cita los tiros, el combate cuerpo a cuerpo, el destrozo del entorno para recoger la "moneda" del juego o los puzles, cuando tocan. ¿Es parecido a otros juegos de LEGO? Sí, pero con las suficientes novedades jugables —bien dosificadas— y argumentales (los ocho niveles nuevos, por ejemplo) como para resultar ameno y lograr no aburrir.

Chewie, estamos en casa

Gráficamente, también supone un ligero paso adelante. No es nada rupturista ni que desencaje mandíbulas, pero sí lo suficiente para que resulte espectacular. La cantidad de cosas que pasan en pantalla (disparos, naves, explosiones...) ha aumentado, lo que ayuda a que la sensación de espectáculo sea mayor. Eso sí, a falta de un parche que lo corrija, hoy por hoy tiene bugs, como enemigos o piezas de puzles que se atascan, por citar alguno.

Mención especial merece el doblaje al castellano, que cuenta con la mayoría de las voces de la película (no las de Han Solo o Leia). Es un mérito extra, si tenemos en cuenta que muchos han tenido que grabar líneas adicionales, tanto para los niveles originales como para las nuevas situaciones respecto a la película. Sólo esas, y las voces del nivel de Endor, chirrían: ver a Darth Vader o Luke y no escuchar las voces que conocemos sigue siendo un dolor. Lo que no falla son las grandiosas partituras de John Williams, que ponen la guinda a un juego notable y que, aun con los parecidos con otros títulos de LEGO, consigue ser tremendamente divertido. Claro que hay cosas que se podrían mejorar, como ofrecer la opción de jugar online con un amigo... pero, aun con estas carencias, es un juego capaz de arrancar más de una sonrisa, entretener y, al mismo tiempo, hacer las delicias de los fans de "Star Wars". Lo paradójico, al menos con estas dos últimas virtudes, es que sea un juego de LEGO el que lo ha logrado.

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



OPINIÓN

Rejugable, divertido, con novedades y, además, amplía el canon de "Star Wars" con material más interesante que el que puedes encontrar en la edición en Blu-ray de la película. Puede que su desarrollo no sea todo lo innovador que muchos querrían... pero sigue siendo un juego maravilloso, y más si se disfruta en compañía.

84

VUESTRA OPINIÓN

WEB Shephon

"En cuanto pueda, me lo pillo. Soy fan de LEGO y tengo casi todos los juegos de la franquicia (que, por cierto, no me parece, para nada, repetitiva) y soy fan de 'Star Wars'. Con otras películas, no sé, pero con las de 'Star Wars', estos juegos siempre triunfan."

jbachs

"He jugado a muchos de estos juegos y creo que necesitan, urgentemente, una revisión."

LEGO Star Wars
El Despertar de la Fuerza

LA PIEZA ES FUERTE EN TI

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Traveller Tales

DISTRIBUIDOR
Warner Bros

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99€
Digital: 59,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Tras numerosos títulos irregulares, LEGO encontró en la licencia "Star Wars" el mejor aliado posible para dar con la tecla que llevaría a sus famosas piezas a lo más alto del videojuego. Por eso, no resulta extraño que, tras mostrar cierto agotamiento en la fórmula, sea un nuevo *LEGO Star Wars* el que mayores y más interesantes novedades aglutine. Muchos dirán que no reinventa la fórmula, que sigue basándose en los mismos planteamientos de acción, plataformas y puzles para toda la familia... ¿pero no estaremos siendo un tanto injustos cuando otros géneros, como los shooters subjetivos o los simuladores deportivos, repiten de forma casi anual las mismas fórmulas con pequeñas novedades y ajustes jugables? .

El Despertar de la Fuerza

Como anteriores producciones con el sello LEGO, *Star Wars: El Despertar de la Fuerza* recrea, en tono de humor, lo que vimos en diciembre en la gran pantalla. El mérito es doble, ya que no sólo plasma con acierto y maestría los momentos clave de la película e incluso los expande (a lo largo de diez niveles que dejan unas 9-10 horas de juego), sino que además amplía el canon, al contarnos historias adicionales (un total de ocho) que se mencionan o se ven muy de pasada en el filme. Así, podemos conocer un poco mejor la historia de Lor San Tekka (al que apenas vemos unos minutos al comienzo de la película), pues aquí nos cuentan cómo consiguió el mapa para llegar hasta Luke; o por qué C3P0 tiene un brazo rojo; o descubrir cómo Poe rescató al Almirante Ackbar de las garras de la Primera Orden. Para desbloquear estas misiones especiales, debemos reunir ladrillos dorados, y eso supone superar y rejugar los niveles. De primeras, puede parecer un poco "chorra" que sea un juego LEGO el que revele estos hechos, por su tono desenfadado, pero lo cierto es que son interesantes y están bien resueltos. Es un aliciente, tanto para los fans de "Star Wars" como para los de LEGO.

De hecho, incluso el primer nivel, que recrea los compases finales de "El Retorno del Jedi", hace las veces de tutorial y nos presenta algunas de las principales novedades jugables (al tiempo que es la excusa perfecta para poder incluir 35 personajes de la trilogía clásica en su plantel de más de 200). Estas novedades, de nuevo, para algunos no han sido suficientes... pero sin duda suman y hacen más grande la experiencia LEGO. La primera son las batallas de blasters, con coberturas, en las que, al "estilo" Gears of War, debemos superar unos tiroteos en unas condiciones especiales: podemos parapetarnos, asomarnos para apuntar y disparar, inspeccionar el entorno con unos visores especiales para detectar puntos débiles de naves o enemigos protegidos por escudos... Sólo saltan en »

EL DESPERTAR DE LA FUERZA, EN VERSIÓN LEGO, NO SÓLO RECREA EL FILME: LO AMPLÍA CON ESCENAS EXTENDIDAS E HISTORIAS QUE ENGORDAN EL CANON.



Manejar a un felyne es una de las novedades de este *Monster Hunter*, que combina contenidos inéditos con un repaso a la historia de la saga.

Monster Hunter Generations

UN TRIBUTO AL REY DE LA CAZA Y LA COOPERACIÓN

VERSIÓN ANALIZADA 3DS
GÉNERO Rol de acción
DESARROLLADOR Capcom
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES No tiene
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 39,95 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

La monarquía monstruosa, mejor que la absoluta, e incluso, que la parlamentaria, lleva ya una década gobernando las consolas portátiles. *Monster Hunter* se ha ido haciendo cada vez más flexible y, ahora, Capcom ha promulgado un decreto real para la historia.

Generations es una reivindicación y un repaso al legado de la saga, tanto a las entregas de PSP como a las de 3DS, pues muchos de sus contenidos (monstruos, pueblos, ecosistemas) son reciclados. Eso no significa que sea un refrito, pues se han creado una historia y numerosos monstruos para la ocasión, como los Cuatro Predestinados (Astalos, Gammoth, Mizutsune y Glavenus), el Gran Maccao, el Malfestio y diversas subespecies.

Como de costumbre, hemos de crearnos un álter ego y prepararnos para la caza, con hasta catorce tipos de armas, cada una de su padre y de su madre. En esta ocasión, no se ha añadido ninguna inédita, pero a cambio se han introducido los llamados estilos de caza, lo que se traduce en hasta 56 combinaciones jugables. El estilo del gremio es el más equilibrado para atacar, el áereo resulta muy ágil para moverse, el de la sombra está pensado para contraataques y el ariete permite cargar los indicadores más rápidos. En función del estilo que elijamos, podremos equipar más o menos técnicas de caza, que son habilidades especiales de uso limitado: ataques giratorios que nos vuelven invulnerables, congelación momentánea del consumo de resistencia, esquives a la desesperada...

Todo eso hace que las posibilidades sean más amplias que nunca, pero se mantienen intactas todas peculiaridades de la serie: afilado del arma, división de los ecosistemas en una decena de áreas, uso de bolas de pintura para tener localizados a los monstruos... La genial propuesta rolera se mantiene inmutable, pero con más matices.

Más amable con los novatos

Aunque toda la fama se la ha llevado *Dark Souls*, *Monster Hunter* también ha cardado la lana como saga de gran

LA SAGA SE HA HECHO CADA VEZ MÁS FLEXIBLE Y CAPCOM HA PROMULGADO UN DECRETO REAL PARA LA HISTORIA


Esta entrega cuenta con cuatro monstruos icónicos (Mizutsune, Astalos, Gammoth y Glavenus), que amenazan a cuatro aldeas plagadas de personajes muy familiares.

Los estilos de caza condicionan los movimientos. Nuestro favorito es el aéreo, que nos permite saltar.



LO MEJOR

El cooperativo es gloria monstruosa. Puedes jugar más de cien horas y seguirán saliendo misiones. Los estilos de caza añaden nuevos matices jugables. La variedad en las rutinas de las criaturas.

LO PEOR

La dificultad ha bajado y, al no ser una edición Ultimate, no hay misiones de rango G. A veces, la opción de la cámara para enfocar directamente a los monstruos falla. La evolución técnica es escasa.



Para forjar las armas y las armaduras, hay que obtener partes de monstruos, minerales y otros recursos.



La búsqueda de partidas online es muy rápida, y la comunidad suele ser muy amable con los recién llegados.

dificultad en los últimos años. Esta entrega no es menos, pero conviene decir que hay que jugar mucho antes de empezar a sufrir de verdad y, sobre todo, hacerlo en las misiones multijugador, porque los eventos de la historia se han hecho más accesibles, para que la curva de aprendizaje para los novatos sea menos frustrante. Tanto es así que hasta se ha incluido una importante novedad: el modo Gatador. En él, podemos tomar control, por primera vez en la saga, de los simpáticos felynes, que están pensados para familiarizarse con las mecánicas más fácilmente, ya que no tienen barra de resistencia y pueden morir hasta ocho veces antes de fracasar en una misión. Como curiosidad, está bien, aunque al final la verdadera diversión está en los humanos.

Como sus antepasados, *Generations* es muy largo, especialmente en cuanto a las misiones online, cuya dificultad va en aumento. Para superarlas, es obligatorio repetir encargos para recabar materiales con los que fabricar equipo que nos permita enfrentarnos a los monstruos de rango alto sin sentirlo mucho y prometer que no volverá a ocurrir, cual rey emérito. Eso sí, al no ser una edición Ultimate, no hay eventos de rango G y la duración se reduce.

Asociado a esa dificultad está otro factor diferenciador del juego: el cooperativo, tanto local como online. La saga de Capcom tiene uno de los mejores multijugadores de la historia, pues coordinarse con otras tres personas para derribar a un jefe especialmente difícil es una sensación sin igual.

Vetustamente atractivo

Monster Hunter lleva usando el mismo motor gráfico desde que naciera en PS2, en 2004, y eso se aprecia en forma de "popping" o "clipping". Sin embargo, no es óbice para que los monstruos tengan una apariencia soberbia, con detalles como el deterioro de su cuerpo a medida que reciben somantas. En lo sonoro, no hay voces, pero sí melodías épicas, según el escenario y el bicho.

Si sois veteranos de la saga, os encantará; si nunca la habéis catado, es la mejor entrega para iniciarse. Ignorar a esta criaturita es no tener corazón.

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

OPINIÓN

Quizás sus cambios jugables no son tan significativos como los de *MH4*, pero es la entrega más completa y profunda con diferencia. Cada una de las catorce armas es un mundo, a lo que se añaden los estilos de caza. Por si fuera poco, el cooperativo online es el mejor que ha habido en una portátil.

92

VUESTRA OPINIÓN

WEB Ciberdine4
"Un amigo de cuadrilla de toda la vida no ha dudado en aceptar mi invitación [para jugar en cooperativo], así que el 15 de julio emprenderé mi cacería."

Kenjy
"Nintendo, al contrario que Sony, ha hecho mucho por popularizar la saga en Occidente. Está bien apuntarlo para que algunos sepan por qué no aparece en otras plataformas."



La quinta entrega de la saga *Star Ocean* abandona la exploración de planetas y se centra en el destino de uno de ellos: Faykreed.

Star Ocean Integrity and Faithlessness

UN VIAJE INTERGALÁCTICO DE CORTO RECORRIDO

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Rol
DESARROLLADOR Tri-Ace
DISTRIBUIDOR Square Enix
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Inglés
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

La decadencia de los J-RPG (juegos de rol japoneses) es un hecho. Soy el primero que no quiere reconocerlo, que se niega a aceptarlo, pero, si las grandes sagas como *Star Ocean* siguen la línea de esta última entrega, el género está condenado a no levantar cabeza y quedar relegado a una galaxia de entretenimiento muy, muy lejana.

La trama de *Integrity and Faithlessness* nos lleva a un viaje por el planeta Faykreed en busca de respuestas sobre la identidad y la procedencia de Relia, una niña caída del mismísimo cielo (iba en una nave) y que ha perdido la memoria. Esta amnesia como pistoletazo de salida es sólo el primero de los incontables clichés que nos encontraremos a lo largo de nuestra aventura. Algunos tópicos atañen al argumento o los personajes, como Fidel, un protagonista de buen corazón, dormilón y testarudo; Fiore, una maga pechugona y muy ligera de ropa; o Miki, una sanadora y amiga de la infancia del protagonista tan extremadamente dulce que parece una tarta de fresa andante.

Colección de clichés jugables

Lo peor no es, sin embargo, que el argumento o los personajes carezcan del más mínimo interés o carisma. Lo verdaderamente frustrante es que nos encontremos con este mismo nivel de topicazos a nivel jugable. Uno de los más sangrantes es que sólo podemos guardar nuestro progreso en puntos de guardado. Podríamos entender que escojan ese método de salvado, pero no tiene sentido el lugar en que están colocados, a no ser que la intención de Tri-Ace sea molestar lo más posible o hacernos repetir los mismos segmentos de juego una y otra vez cuando nos matan (larguísimas escenas de vídeo que no podemos saltarnos incluidas).

Los extensos diálogos, las escenas de vídeo carentes de épica (mención de honor negativa a las supuestas batallas galácticas), los gatos con los que podemos hablar sin que sirva para nada o las misiones secundarias que obtenemos de un tablero de tareas que

> ESTA ENTREGA DE STAR OCEAN SE HA QUEDADO ANTICUADA, TANTO EN GRÁFICOS COMO EN MECÁNICAS

LO MEJOR

Los combates son entretenidos, adictivos y ofrecen bastantes posibilidades. La ausencia de transiciones o tiempos de carga entre combates y exploración le da un gran ritmo a la aventura.

LO PEOR

El bajo presupuesto del que parecen haber dispuesto en Tri-Ace hace que el juego esté anticuado tanto en lo gráfico como en lo jugable. La IA de los compañeros es tremendamente mala.



Los combates de *Integrity and Faithlessness* son lo más acertado de esta nueva entrega, y su dificultad es exigente.





El hecho de tener a siete personajes (seis controlables) ejecutando técnicas, más un grupo de enemigos, da lugar a escenas "barrocas".



En las aldeas, podemos descansar en las posadas, buscar tareas en el tablón de anuncios o visitar las múltiples tiendas de objetos.

Por **Borja Abadie** @BorjaAbadie

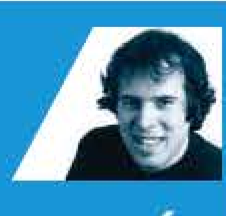
hay en mitad de cada pueblo son otros de los clichés a los que nos debemos enfrentar. Otros detalles, como que los modelos de las armas y el equipo sean siempre los mismos durante todo el juego, a pesar de que sí aparecen distintos en el inventario, tampoco ayudan a meternos más en la aventura.

Algo parecido sucede con las tareas de recolección de ítems, como la pesca, la minería o la botánica, que se reducen a interactuar con una luz brillante (un efecto de partículas bastante simplón) que es de un color distinto según los objetos que vayamos a extraer.

El sistema de combate, eso sí, es bastante adictivo. No es que sea muy complejo y profundo, pero la ausencia de transiciones entre exploración y peleas, o el hecho de que podamos controlar al personaje que nos apetezca en cada momento (de los seis disponibles), le dan bastante variedad al desarrollo de las batallas. La exigente dificultad de algunas peleas también es de agradecer, aunque, finalmente, siempre cuente más el subir de nivel a nuestros héroes para volver a intentarlo que nuestra habilidad o nuestra capacidad estratégica durante los combates.

Hacer un gran juego cuesta

Aunque el talento de los desarrolladores siempre es lo principal, el dinero para pagar a un equipo lo suficientemente numeroso también cuenta. Y es que los valores de producción del juego son bastante bajos. Es cierto que se mueve a 1080p y unos 60fps bastante estables, pero no lo es menos que el motor gráfico parece extraído de PS3, que es la plataforma en la que se concibió el juego. Los escenarios están exageradamente vacíos, las animaciones se repiten hasta la saciedad, las texturas parecen recicladas de otros títulos (bastante añejos ya) de la compañía, la IA de nuestros compañeros es pésima y, además, nos llega con textos y voces en inglés (aunque entendamos que esto último no le importará a mucha gente). Lo único que salva de la quema a esta quinta entrega de la saga son los adictivos combates y un ritmo de juego bastante animado, que nos invita a seguir jugando, pese a los fallos.



OPINIÓN

Una muestra más, y ya van unas cuantas, de la decadencia de los J-RPG. Hacer juegos de bajo presupuesto reciclando contenidos de entregas previas y con mecánicas anticuadas a tope no puede ser el camino para crear un juego AAA. Y no lo digo ya en lo gráfico, sino en lo más doloroso: lo jugable.

70

VUESTRA OPINIÓN

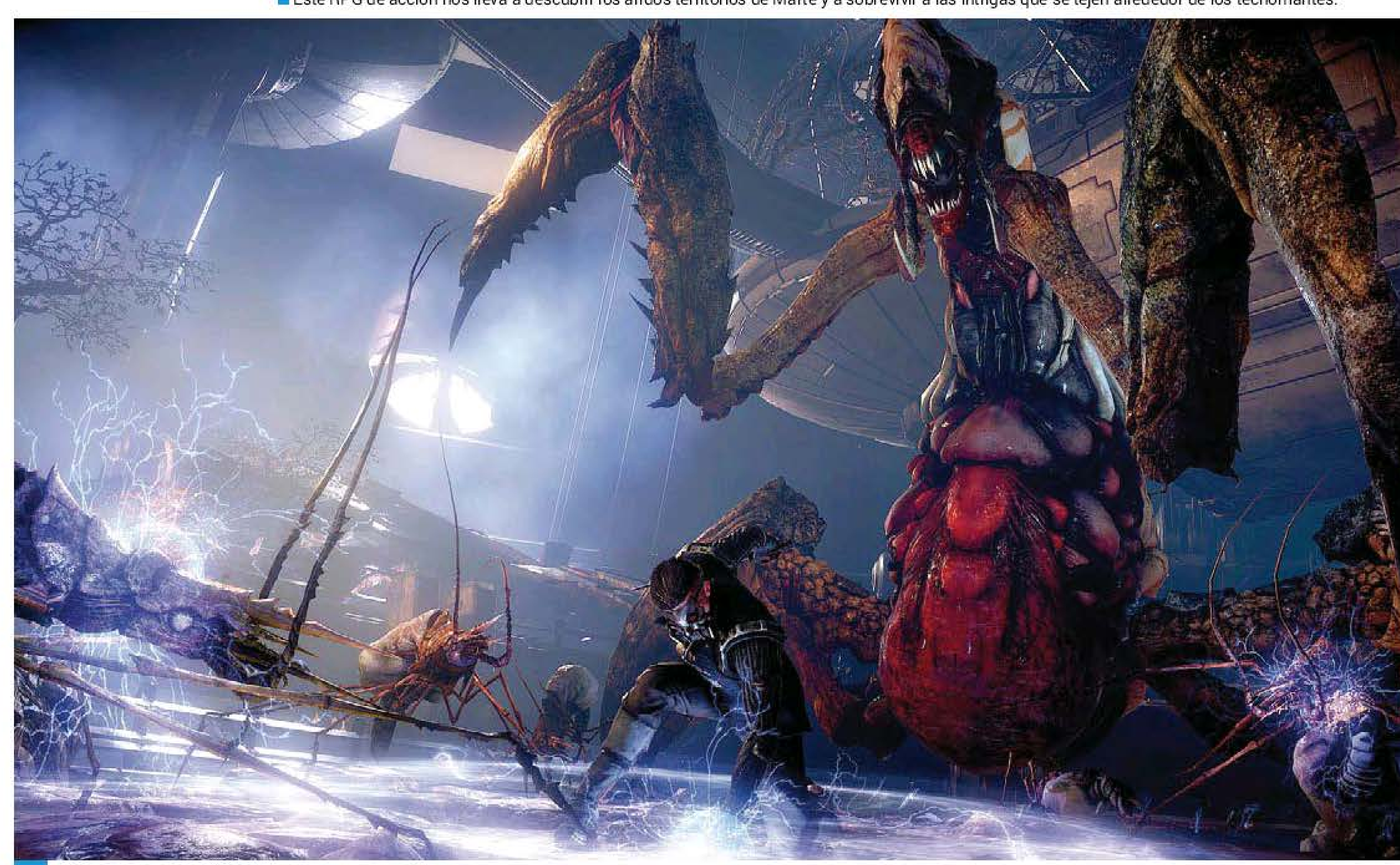
WEB kayugh

"Sigo opinando que los amantes del género y sin problemas por el idioma tendremos que darle una oportunidad."

Terra Noctis

"La verdad es que llevaba tiempo esperando este juego, pero... Sólo tiene un mundo, las técnicas de los personajes están recicladas de otras entregas, la duración es corta y, encima, está en inglés..."

Este RPG de acción nos lleva a descubrir los áridos territorios de Marte y a sobrevivir a las intrigas que se tejen alrededor de los tecnomantes.



The Technomancer

DESDE MARTE, HACIA EL PLANETA AZUL

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol de acción

DESARROLLADOR
Spiders

DISTRIBUIDOR
Focus Home Interactive

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,95€
Digital: 54,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Tras *Bound by Flame*, Spiders se adentra en la ciencia ficción con este RPG ambientado en Marte, cuyos residentes humanos, descendientes de los primeros colonizadores, han perdido todo contacto con el planeta Tierra. Pero la vida en el planeta rojo no es fácil. Las colonias están controladas por Corporaciones, que tienen sus propios intereses, y el agua escasea, lo que ha llevado a las colonias a estar en guerra en más de una ocasión. La radiación solar provoca mutaciones, y los humanos afectados son tratados como parias y esclavos. En este contexto, comienza la historia de Zachariah, un joven que forma parte de la misteriosa hermandad de los Tecnomantes: personas con la capacidad de controlar la energía eléctrica generada por el cuerpo. Su capacidad los hace útiles, pero peligrosos, de modo que más de una corporación quiere controlarlos. Zacariah se verá implicado en una conspiración, lo que le obligará a recorrer Marte en busca de aliados.

Lentitud marciana

Como suele ser habitual en los RPG, *The Techomancer* cuenta con decenas de misiones secundarias que, teóricamente, complementan a las principales. Sin embargo, la mayoría son poco interesantes, apenas aportan a la trama y se resuelven yendo de un sitio a otro de la ciudad en la que nos encontremos (o incluso viajando entre colonias). No sería negativo, si no fuera porque ralentizan el desarrollo de la trama, dando la sensación de que no ocurre nada durante las primeras 7 horas. Además, el diario de misiones es escueto y a veces se hace complicado saber qué tenemos que hacer, especialmente si la misión se encuentra activa, pero aún no se puede llevar a cabo o se debía cumplir a la vez que otra.

The Techomancer está dividido en 4 capítulos de una duración variable, aunque cada uno puede dejar más de 10 horas, si realizamos todas las misiones o nos entretenemos subiendo de nivel al protagonista. La exploración, tan destacada en los RPG, está aquí

LA TOMA DE DECISIONES AFECTARÁ AL DESARROLLO DE LA TRAMA Y A NUESTRA RELACIÓN CON OTROS PERSONAJES

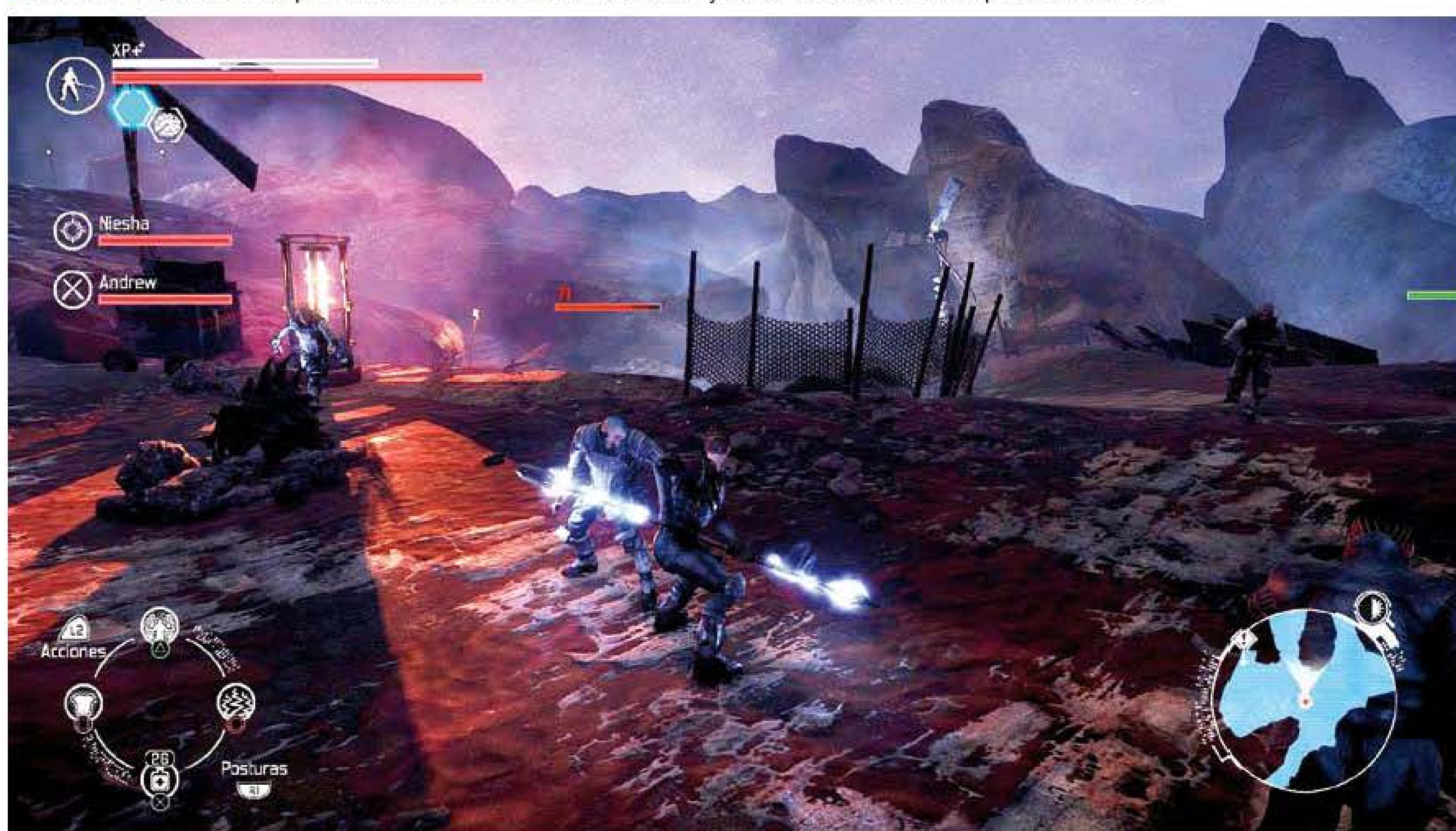
LO MEJOR

Su ambientación en Marte, aunque veamos poco, y la trama que rodea a Zachariah, llena de intrigas que se van desenmarañando poco a poco. Incluso su original sistema de combate dinámico.

LO PEOR

Las misiones que aportan poco o nada a la trama y que nos tienen paseando de un sitio a otro. Un claro ejemplo de cómo no se deben alargar las horas de juego. El tamaño de los subtítulos.

El sistema de combate nos permite alternar entre tres estilos de lucha y combinarlos con nuestros poderes eléctricos.





Cada ciudad tiene un diseño distinto que encaja con la personalidad de su sociedad y que está basado en estilos arquitectónicos conocidos.



Podemos ir acompañados de dos aliados, cuya opinión de nosotros cambiará en función de nuestras decisiones y de la ayuda que les prestemos.

muy limitada, con mapas pequeños, zonas de una sola visita y pocos secretos escondidos.

Personalizando nuestro mundo

Desde el momento en que comenzamos nuestra aventura en Marte, podemos adaptar a nuestro gusto muchos aspectos. El primero, el rostro del prota, aunque con limitaciones. También las armas y el equipo que llevamos, incluido el de los aliados, con diferentes mejoras que vamos desbloqueando. También los acontecimientos del juego, que nos llevarán a uno de los diferentes finales, en función de las decisiones que tomemos. Quizá no parezca que estemos cambiando el mundo, pero se nos plantearán dilemas que nos harán dudar y algunas de las consecuencias las comenzaremos a notar pronto.

El sistema de combate también es ligeramente personalizable. Tenemos tres estilos con los que afrontar las luchas, que podremos cambiar en cualquier momento: guerrero, fuerte pero ágil, con un báculo; furtivo, rápido aunque de ataques más débiles, que usa una daga y una pistola; y guardián, de ataques contundentes pero lentos, que usa una maza y un escudo. Además, están las habilidades de tecnomante, que permiten electrocutar a los rivales.

Todo puede mejorarse en el árbol de habilidades, y los nuevos ataques que adquiramos se pueden situar en el menú de acceso rápido, previa selección. No obstante, a pesar de lo dinámico del sistema de lucha, deja de ser práctico cuando se trata de ejecutar habilidades que no están a mano. Aunque la acción disminuye la velocidad cuando accedemos a los menús, se vuelve bastante torpe, dada la limitación de botones y lo fácil que es equivocarse en el fragor de la batalla, llegando a frustrar en más de una ocasión. Se nota que Spiders se ha esforzado en conseguir un juego innovador dentro de un género tan asentado, pero, en lugar de conseguirlo, ha reunido una amalgama de grandes ideas que no han terminado de pulirse, haciendo que los puntos buenos de *The Technomancer*, como su punto de partida, se pierdan entre otros que pueden agotar la paciencia del jugador.

Por **Paz Boris** @pazborisb



OPINIÓN

Spiders ha perdido la oportunidad de hacer un gran RPG de ciencia ficción. Ha tomado ideas de otras grandes sagas y las ha intentado fusionar con algunas propias, pero el resultado está lejos de ser satisfactorio. La historia de Zachariah, los Tecnomantes y Marte no ha sabido estar a la altura.

75

VUESTRA OPINIÓN

WEB Ferranet 13

"A estos chicos, en cada juego que sacan, les pasa lo mismo: grandes ideas que no saben plasmar y, al final, te quedas pensando en lo bueno que podría haber sido..."

Puma Pérez

"Yo lo estoy jugando en PC y me está gustando, aunque tiene problemas importantes, como la cámara en los escenarios cerrados y el tamaño de los subtítulos, que es pequeño."

Puedes compartir la partida guardada entre PS4 y PS Vita si tienes ambas versiones, aunque *Odin Sphere Leifthrasir* no es cross-buy.









Odin Sphere Leifthrasir

LA ARTESANAL TAREA DE MEJORAR UNA OBRA GENIAL

VERSIÓN ANALIZADA
PS4 y PS Vita

GÉNERO
Rol de acción

DESARROLLADOR
Vanillaware

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico:
desde 39,99€
Digital:
desde 39,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Algunos títulos, pese a su calidad, no obtienen el reconocimiento merecido. *Odin Sphere* es uno de ellos y, con *Leifthrasir*, vuelve para redimir sus pecados y tocar la gloria que le fue negada en PS2.

Para los que no lo sepan, *Odin Sphere* es un action RPG de PS2 creado por Vanillaware (*Dragon's Crown*), un título que, hace nueve años, destacó por su parcela gráfica y por sus ideas originales, como que todos sus escenarios eran "circulares", sin principio ni fin. No cosechó el éxito esperado, lo que cortó las alas de una posible secuela... que, en cierto modo, se ha materializado en *Leifthrasir*. Y es que, aunque en realidad se trata de una puesta al día del original, tiene tantas novedades (desde nuevos escenarios y enemigos a recetas de alquimia o un revisado sistema de combate, mucho más ágil) que casi parece un juego nuevo.

Corrigiendo errores y ampliando posibilidades

Por si fuera poco, también corrige sus principales defectos, como la inestable tasa de frames, que ahora se mantiene estable a 60 frames por segundo (tanto en Vita como en PS4) e, incluso, se ha rebajado sensiblemente la dificultad, por lo que es más asequible conseguir un rango S en todas las batallas. Pero tranquilo, porque, si eres de los puretas y buscas la experiencia original, hay un modo Original (con su propia partida independiente) que recrea la experiencia de juego que vimos en PS2, pero con toda la parte técnica pulida. Con cualquiera de esos modos, disfrutarás de una gran historia de ambientación nórdica, narrada al más puro estilo "Historia interminable", con Alicia y el gato Sócrates leyendo un libro, y viviéndola en la pantalla a través de cinco inolvidables personajes, cada uno con su árbol de habilidades y su estilo de combate. La historia deja más de 40 horas de juego.



OPINIÓN

Desde sus vistosos gráficos a la BSO, su revisada jugabilidad, la duración o las novedades, todo es prácticamente genial en *OSL*. Pero no es perfecto: enemigos que se repiten, escenarios a los que tenemos que volver, textos pequeños en Vita...

90

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM







Carmageddon: Max Damage

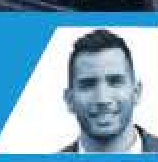
UNA DE ENSALADA DE TOMATE A LAS CUATRO RUEDAS

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Velocidad
DESARROLLADOR Stainless Games
DISTRIBUIDOR Badland Games
JUGADORES 1-6
IDIOMA Castellano (textos) Inglés (voces)
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95€ Digital: 39,95€
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

C*armageddon: Max Damage* es el regreso de una de las sagas más polémicas de la historia de los videojuegos. Toca atropellar y destrozar sin compasión a todo lo que se mueva.

La premisa de esta nueva entrega continúa siendo la misma que ha provocado que *Carmageddon* esté siempre en el ojo del huracán, debido a su violencia sin contemplaciones. Al volante de los cerca de 30 vehículos que incluye el juego, tendremos que ser los primeros en llegar a la meta. Y para ello todo vale, desde destrozar a nuestros contrincantes chocándonos con ellos o haciendo uso de diferentes "power-ups", hasta atropellar a los peatones que se nos crucen por delante, obteniendo más bonificación si son abuelitas o gente en silla de ruedas. Aunque el propósito puede sonar divertido, gracias especialmente a los diversos modos de juego que ofrece (donde no falta un completo apartado online), las carreras están repletas de bugs, físicas surrealistas y un control ciertamente torpe, lo que afecta proporcionalmente al factor diversión, dando como resultado un título que aburre pasados los primeros diez minutos. Es una verdadera lástima, ya que se trata de un concepto al que se le podría haber sacado mucho más partido con la actual tecnología. ■

■ Por José Luis Ortega @JI0rtega



OPINIÓN

A veces, no vale sólo con el nombre de una saga con tirón. El concepto de *Carmageddon* no ha sabido adaptarse a los tiempos que corren, dando, como resultado, un juego propio de hace dos décadas... y no sólo en lo jugable.



Los escenarios representan localizaciones reales de Tokio, como, por ejemplo, el distrito de Shibuya, muy popular entre los jóvenes.









Tokyo Mirage Sessions #FE

LA UNIÓN DE SHIN MEGAMI TENSEI Y FIRE EMBLEM

VERSIÓN ANALIZADA
Wii U

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Atlus

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 74,95 €
(ed. limitada)
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Este juego de rol se ambienta en el Tokio contemporáneo, como es habitual en los *Shin Megami Tensei*. El gran protagonista es Itsuki Aoi, un estudiante de instituto cuyos mejores amigos quieren entrar en la industria del espectáculo como cantantes y actores.

Pero desarrollar el talento como artista conlleva sus peligros: hay seres de otra dimensión, conocidos como Mirage, que se nutren de Performa, una energía especial que es mucho más intensa en quienes destacan por su arte. Por este motivo, hay una serie de ataques en Tokio que tienen como objetivo eventos como castings y conciertos, en los que Mirage malvados tratan de secuestrar a artistas.

El poder de los Mirage

Pero no todos los Mirage son malos. Algunos de ellos son bondadosos y ayudan a nuestros personajes, que, gracias a la simbiosis entre humanos y Mirage, se convierten en Mirage Masters y son capaces de obtener un gran poder para luchar. Los Mirage son personajes de *Fire Emblem* rediseñados, como Chrom, Tharja, Caeda y Cain, entre otros.



OPINIÓN

Un crossover muy original entre dos de las mejores sagas de rol de la historia. Los elementos y jugabilidad de *Shin Megami Tensei* predominan sobre los de *Fire Emblem*, aunque también hay muchos guiños y homenajes a esta última.

87

Cada vez que algún Mirage malvado irrumpe en Tokio, se abre un portal hacia el Idolasphere, el mundo de estos seres, al que debemos cruzar para rescatar a los artistas que hayan raptado. Cada portal nos lleva a una extensísima mazmorra en la que debemos pelear por turnos contra multitud de enemigos. Los combates siguen mecánicas similares a las de otros *Shin Megami Tensei* (y también los mismos hechizos), y explotar las debilidades elementales de nuestros adversarios es crucial para desencadenar una sucesión de ataques complementarios. Estamos ante un juego largo, lleno de encanto y con combates exigentes y bien planteados. Muy recomendable si os gusta el rol y domináis el inglés.

Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JRA

■ **PLATAFORMAS** PS Vita



Adventures of Mana

VUELVE A 1991, PERO EN COLOR

VERSIÓN ANALIZADA
PS Vita

GÉNERO
Rol de acción

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Square Enix

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: – €
Digital: 13,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Adventures of Mana (o Final Fantasy Adventures / Mystic Quest, como se conoce en otras partes) es un RPG de acción que, en 1991, enamoró a miles de jugadores en Game Boy. Ahora, vuelve con gráficos remasterizados y puestos al día.

Tras su paso por Android e iOS, este clásico RPG aterriza en Vita, manteniendo intactas sus virtudes y defectos... que no son pocos, en ambos casos. Y es que *Adventures of Mana* es un RPG a la vieja usanza, lleno de clichés y fórmulas hoy por hoy muy manidos (proteger a una princesa, la existencia de un árbol mágico, un villano muy malo y poderoso...), pero que, en 1991 y en Game Boy, no olvidemos, eran lo más. Es un juego que puede pecar de simple, pero justo esa simpleza (el combate de acción es repetitivo y sin apenas dificultad) puede conquistar a muchos jugadores, sobre todo a aquéllos que busquen más exploración y acción que diálogos y gestión de inventario.

Control físico y táctil

El port deja unos entornos y unos personajes coloridos, aunque PS Vita es capaz de mucho más, y tampoco se han mejorado, por ejemplo, las bruscas animaciones. Destacan, eso sí, el hecho de poder disfrutar del juego tanto con controles físicos como con táctiles (para movernos, atacar...) y, sobre todo, los utilísimos accesos táctiles a nuestro inventario. Eso sí, a pesar de su simpleza general (tanto a la hora de explorar y combatir para subir de nivel), la aventura es entretenidilla, aunque llega en perfecto inglés, tanto los textos como las voces. ■



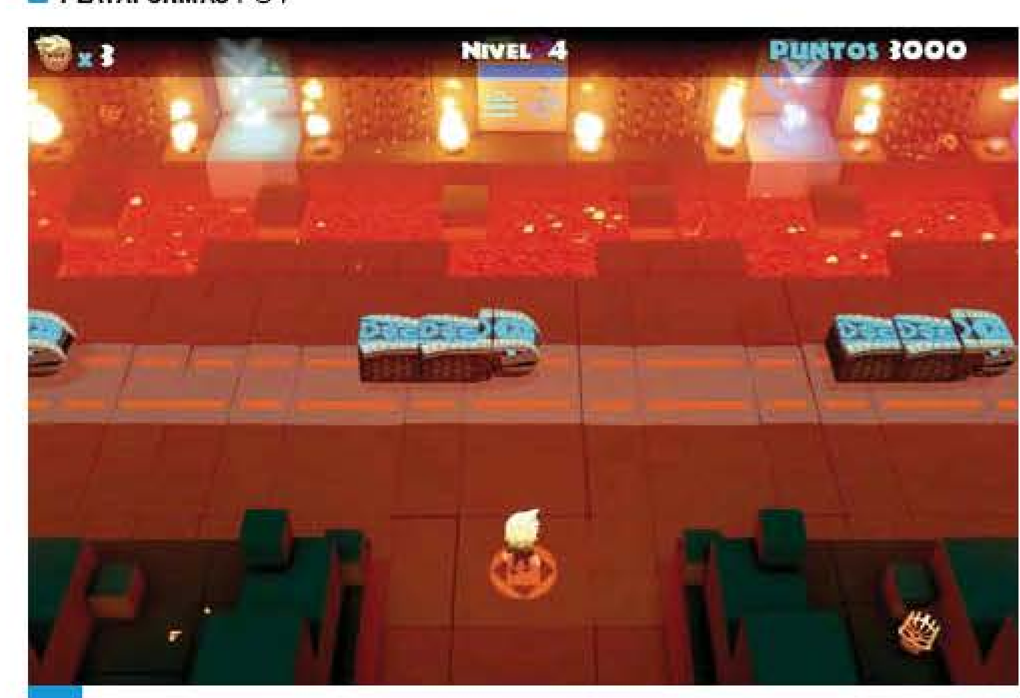
OPINIÓN

Si creciste en los 90 y tuviste una Game Boy, quizá lo jugaste en su día y te apetezca rememorarlo. Para el resto, aun con buenas ideas, hay títulos mucho mejores y que resultan menos simples a todos los niveles, ya sea el técnico o el jugable.

68

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

■ **PLATAFORMAS** PS4



Arcade Land

CLÁSICOS ADAPTADOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Arcade

DESARROLLADOR
Koth Studio

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
–

FORMATO / PRECIO
Físico: – €
Digital: 9,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

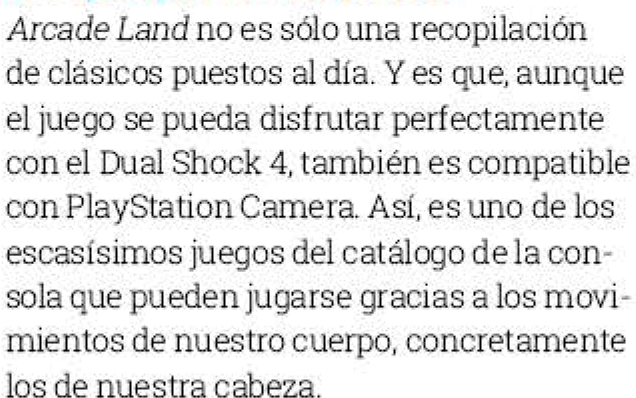
CONTENIDO
16

Los españoles de Koth Studio han lanzado, tras más de dos años de trabajo, *Arcade Land*, un videojuego que es todo un ejemplo de madurez en la industria y, además, tremendamente divertido.

¿Quién no ha echado alguna vez una partida de *Arkanoid*, *Frogger*, *Pac-Man*, *Pong*, *Space Invaders* o, incluso, *Snake* en un teléfono Nokia? Se trata de algunos de los juegos más jugados de la historia, y son de ésos que nunca pasan de moda. Koth Studio ha recreado estos seis videojuegos para PS4 con un nuevo motor gráfico en 3D, que permite que disfrutemos de estos clásicos como nunca antes lo habíamos hecho. Sin embargo, lo realmente especial del juego es su compatibilidad con PlayStation Camera.

Un ejemplo de inclusión

Arcade Land no es sólo una recopilación de clásicos puestos al día. Y es que, aunque el juego se pueda disfrutar perfectamente con el Dual Shock 4, también es compatible con PlayStation Camera. Así, es uno de los escasísimos juegos del catálogo de la consola que pueden jugarse gracias a los movimientos de nuestro cuerpo, concretamente los de nuestra cabeza.



Moviendo la testa (para delante, hacia atrás y a los lados), conseguiremos que nuestro avatar se mueva. Este control funciona realmente bien, aunque, eso sí, juegos como *Pac-Man* o Snake son un poco complicados. Con este tipo de control, Koth Studio consigue que todo tipo de jugadores, desde personas con sus facultades físicas a tope hasta jugones con diversidad funcional (como parálisis cerebral), puedan disfrutar del mundillo de los videojuegos. ■

OPINIÓN

***Arcade Land* os mantendrá pegados a la pantalla debido a lo adictivo que es. Pese a ser "sólo" clásicos remasterizados, el nuevo diseño y la posibilidad de jugarlos con control por movimiento (y lo que ello implica) nos encanta.**

80

■ Por Alejandro Alcolea @Lherot

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Deadlight Director's Cut

LOS ZOMBIS BUENOS, SI BREVES...

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Plataformas/Acción

DESARROLLADOR
Tequila Works

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,99 €
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Apenas han pasado cuatro años desde que *Deadlight* llegó a Xbox Live Arcade, un apocalíptico plataformas 2D en un ochentero mundo lleno de zombis.

Y ahora, esta "versión del director", corrige algunas de sus carencias, sobre en la parcela técnica (corre a 1080p, control mejorado, mejores animaciones ...) para volver a contarnos la historia de Randall Wayne, a lo largo de tres años, en su largo viaje para reencontrarse con sus seres queridos tras el estallido zombi. Una aventura que nos hará recorrer un mundo, ambientado en la década de los ochenta, que se desmorona a nuestro paso: casas abandonadas, fábricas, desguaces... Lugares donde nos esperan unas inteligentes plataformas, puzles y algo de acción, ya sea cuerpo a cuerpo (con una barra de resistencia que limita nuestra actividad) o con las escasas armas de fuego.

Un desarrollo exigente... pero breve

El sigilo, las huidas y los combates se suceden de forma calculada, en un desarrollo que busca desafiar al jugador, por ejemplo, situando pocos botiquines en nuestro camino. Un desarrollo que da para cuatro horas (alguna más si buscas todos los coleccionables, páginas del diario de Randall) y que trae, como principales novedades de esta edición *Director's Cut*, un nuevo e infernal modo de dificultad llamado "Pesadilla" y un modo Supervivencia, que viene a ser un modo horda. Ni siquiera estos extras alivian la sensación de estar ante un título breve, a pesar de hacer muy bien lo que hace.



OPINIÓN

La satisfactoria experiencia de 360 llega a las nuevas máquinas conservando su intensidad y su buena mezcla de géneros haciendo alarde de mejoras técnicas... pero sigue sabiendo a poco, aún con los nuevos añadidos.

80

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS Xbox One | PC



Inside

LA SORPRESA ESTÁ EN EL INTERIOR

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Playdead

DISTRIBUIDOR
Microsoft

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Los creadores de *Limbo* (¡ya hace 6 años que salió!) vuelven a la carga con un título que lleva su fórmula a un nuevo nivel. Minimalismo visual y jugable se alían en un nuevo y extraño viaje.

La historia parece similar en un principio: un niño sin rostro ha de sobrevivir en un entorno oscuro y claramente hostil. No tenemos pistas sobre cómo se juega, ni sobre nuestro objetivo. Está claro que huimos de algo, pero... ¿de qué? Como es de esperar, nunca tenemos todas las respuestas, sino solo algunas pinceladas sobre cómo actuar y por qué hacerlo. Además, no tenemos forma de enfrentarnos a los enemigos. Solo podemos huir o cortarles el paso. Cualquier error supone la muerte. A pesar de todo, el mapeado y los puzzles están tan bien diseñados que nuestro propio instinto nos dirá cómo continuar. Hay zonas algo complicadas, sí, pero nunca llega a ser frustrante.

Menos es más

Inside es un juego atípico: se puede superar tranquilamente en menos de 4 horas y su apuesta es espartana en todas sus facetas. Lejos de desanimarnos, ese esquema nos anima cada vez más, de tal forma que pasamos de estar asustados por todo a arriesgarnos más y más para entender qué demonios está pasando. Y, cuando todo parece estar bastante claro, pasa algo que os va a dejar patidifusos. No diremos nada más, pero tened claro que hay que completar toda la aventura para asimilar qué es realmente *Inside*. No vais a encontrar objetivos secundarios ni rejugabilidad, pero el juego va a daros mucho que hablar.



OPINIÓN

Sobre el papel no parece gran cosa: es corto, poco "amistoso" y extraño... Pero no podréis parar de experimentarlo. Incluso después de ver el final, seguiréis hablando de él. Un título diferente, arriesgado y muy inteligente.



Por Daniel Quesada @Tycho_fan

PLATAFORMAS PS4



JoJo's Bizarre Adventure Eyes of Heaven

¿HA VUELTO *POWER STONE*?

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO Lucha

DESARROLLADOR
CyberConnect 2

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano (textos)
Inglés/Jap. (voces)

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

CyberConnect 2 ha seguido la vía difícil con este juego, al cambiar de género y alejarse del manga. No todo lo hace bien, pero brilla especialmente en su modo online, al competir cuatro jugadores y recrear la estética del manga.

70

Con casi de 30 años de vida, el manga "Jojo's Bizarre Adventure" es todo un hito en Japón que, en nuestro país, sigue siendo aún un título a reivindicar.

Por el contrario, sus juegos sí han ido llegando, y tras el juego de lucha tipo versus *All Star Battle*, este nuevo título apuesta por hacer algo distinto: ofrecer una historia original (supervisada por Hiroiko Araki, el creador del manga) y cambiar el estilo de juego. Y es que *Eyes of Heaven*, aunque sigue apostando por la lucha, se acerca más al estándar de juegos como *Power Stone*. Es decir, peleamos por parejas en entornos abiertos con varios niveles de altura, en los que hay trampas, ítems... Si jugamos solos, nuestra pareja es manejada por la CPU.

Un juego para fans del manga

En el plantel de personajes hay más de 50, todos ellos pertenecientes a alguno de los ocho arcos del manga. Todos conservan sus ataques característicos (hamon, stands...) e incluso hay toques roleros que permiten aprender alguna nueva técnica, mejorar la relación con otro personaje para desarrollar técnicas especiales más efectivas... Incluso hay toques de exploración de los entornos, una vez superados los combates de cada uno de los 8 capítulos. No es un juego perfecto: tiene problemas con la cámara (sobre todo en interiores), la acción es algo confusa, hay caídas de frames y solo lo paladearán quienes conozcan el manga. ■

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | PS Vita | Xbox One | Wii U | PC



DEX

CYBERPUNK EN DOS DIMENSIONES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol de acción

DESARROLLADOR
Dreadlocks

DISTRIBUIDOR
Badland Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,95 €
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO





OPINIÓN

Su trama es muy tópica y el juego, pese a tocar muchos "palos" (acción, sigilo, toques roleros...) no profundiza demasiado en ninguno de ellos. Pero si te gusta el rollo "cyberpunk", te enganchará las casi 10 horas que puede durarte.

76

Financiado a través de kickstarter, *DEX* es un juego de rol de acción con ambientación "cyberpunk" y desarrollado por los checos Dreadlocks. Tras salir en PC hace un par de años, ultima su salto a otras plataformas como Xbox One, Wii U, PS Vita y PS4. Y además, esta última versión cuenta con una edición física (bajo el sello Badland Indie) que incluye la banda sonora y algunos extras en forma de DLC.

Dex es el nombre de la protagonista de esta historia, una ciudadana como tantas otras en la megaurbe de Harbor Prime que, sin saber el motivo, de repente se ve perseguida por una misteriosa corporación llamada El Complejo. Nuestro objetivo será averiguar por qué nos quieren muerta, mientras exploramos los distintos distritos de una ciudad que tiene poco que envidiar a la futurista versión de Los Ángeles de "Blade Runner".

Desarrollo variado y en 2D

Así pues, cumpliremos misiones principales y optativas en un desarrollo no lineal y bastante variado que alterna combates (algo sosos, eso sí) con sigilo, conversaciones que ofrecen distintas alternativas, "pirateos" en el ciberespacio que se resuelven como si fuera un "matamarcianos"... A medida que avanzamos, ganamos experiencia para mejorar a Dex, bien desbloqueando nuevas habilidades, bien a través de distintos implantes cibernéticos. Y todo bajo un desarrollo en 2D con detallados fondos y un zoom bastante resultón, aunque se notan sus orígenes "humildes" en detalles como las limitadas animaciones de Dex. Pero si te gusta la ambientación "cyberpunk", lo vas a disfrutar. ■

Por Daniel Acal @daniacal



REJUGADO

The Witcher 3 Wild Hunt

REDESCUBRE EL VERDADERO GOTY DE 2015

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC

ANALIZADO EN Hobby Consolas 287

NOTA 95

Aun con retrasos y un más que apreciable "bajón" gráfico, no cabe la menor duda de que la aventura del brujo Geralt de Rivia es uno de los GOTY de 2015. Este enorme RPG, con su viraje a las mecánicas de mundo abierto, no sólo supo adaptar su personalidad con maestría, sino que, además, reforzó algunas de las debilidades de la saga.

De primeras, su narrativa y su ritmo pueden resultar algo lentos, y más si es tu primer contacto con su universo. Pero, poco a poco, su trama se va ramificando y complicando de forma magistral, y tanto las misiones principales como las opcionales gozan de una narrativa, unos personajes y unos guiones que cautivan a cada nuevo paso. Además, nuestras decisiones tienen un impacto real en el mundo y se notan hasta en el cierre de la aventura, con numerosos finales y matices.

Un año después, el juego llega a su fin con su última expansión, *Blood & Wine*, no sin antes haber dejado un largo reguero de contenidos gratuitos y actualizaciones que han refinado aún más la experiencia, tanto en la parcela jugable como en la visual.

Motivos de sobra para ser GOTY

El compromiso del estudio CD Projekt con el usuario y el propio juego ha sido visible desde el momento en que lo compras y abres la caja, a través de una nota de agradecimiento. Pero las palabras se las hubiera llevado el viento si el trabajo no hubiera seguido tras el lanzamiento. *The Witcher III* ya va por la actualización 1.20 y ha recibido todo su contenido descargable gratuito (desde packs de idiomas a misiones, armaduras, barajas, nuevas animaciones, modo Nueva Partida +...) y sus dos DLC de pago, que, juntos, añaden más de 40 horas extra de juego (por 24 € que cuesta el pase de temporada, está muy bien). Estos últimos son, sin duda, dos de los mejores ejemplos del camino que debería seguir la industria con las expansiones: contenidos que amplían la experiencia con nuevas historias, nuevas mecánicas y todo aquello que hizo grande al juego base. Son dos DLC que duran y entretienen más que muchos juegos "enteros". Sólo queda saber cuándo saldrá la edición GOTY.

THE WITCHER III NO SÓLO ES UN GRAN RPG: TAMBIÉN ES EL EJEMPLO VIVO DE CÓMO CUIDAR Y AMPLIAR UN JUEGO

¿MERECE LA PENA VOLVER A JUGARLO? SÍ

Algunas actualizaciones han modificado, y mucho, el juego base, ya sea por refinar el control o por introducir mejoras visuales o en la IA. Si a eso sumas todo lo "gratuito", el juego ha mejorado mucho desde su salida. Y, si te quedaste con ganas de más, los dos DLC de pago son, simplemente, geniales.



TODOS LOS CONTENIDOS

The Witcher III ha cumplido un año en el mercado, tiempo en el que ha recibido dos grandes expansiones de pago y añadidos gratuitos.



Hearts of Stone 9,99 €

Una nueva y magistral trama, que da de sí para más de diez horas de juego y que comienza con la caza de una bestia en las alcantarillas. No faltan nuevos personajes secundarios con una calidad pareja a la de los de la historia principal (destaca Shani), nuevas armas, armaduras de brujo...



Blood & Wine 19,99 €

La despedida de Geralt es un DLC que deja más de 30 horas de juego, en las que no faltan novedades, como una nueva y colorida área en el mapa —Touissant—, nuevas mecánicas de juego (como gestionar un viñedo) y una gran historia que gira en torno a un vampiro. Es un GRAN colofón.



Cuatro sets de armaduras GRATIS

Desde el lanzamiento del juego, CD Projekt ha lanzado cuatro sets de armaduras (nilfgaardiana, skellige, de la escuela del lobo y temeria) que aparecen en tiendas concretas del juego y que, claro está, hay que comprar soltando grandes sumas de dinero virtual...



Tres "looks" alternativos GRATIS

Triss, Ciri y Yennefer, las féminas más importantes del juego, también han recibido apariencias secundarias para que podamos modificar su aspecto en la aventura. Una vez descargados, podemos activarlos o desactivarlos, según nos apetezca.



Conjunto de barbas y peinados GRATIS

Fue el primer contenido añadido, y permite modificar el peinado y el aspecto del vello facial de Geralt. Todo sea por personalizarle.



Misión Mineros desaparecidos GRATIS

Una misión extra que nos invita a seguir el rastro de unos mineros hasta la cueva de un trol. ¿El resultado? Lo tendrás que descubrir.



Set de ballestas de élite GRATIS

Tres ballestas especiales (nilfgaardiana, skellige y élfica), que deberás comprar en tiendas específicas para gozar de su gran poder.



Misión No es oro todo lo que reluce GRATIS

Otra misión adicional, que esta vez gira en torno a unos cerdos "mágicos" que quizás no son lo que parecen...



Baraja Héroes de Balada GRATIS

El título induce a error, porque en realidad no se trata de una nueva baraja, sino de diez nuevas apariencias para las cartas neutrales.



Misión El más buscado de Skellige GRATIS

Un nuevo contrato en el que tendrás que dar caza a una criatura muy concreta, un hombre lobo, en la zona de Skellige.



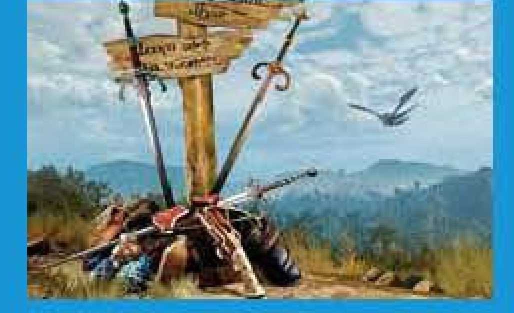
Misión Donde juegan el gato y el lobo GRATIS

Otra misión extra que conecta con otro contrato secundario, y que nos enfrenta a otro brujo, con algunos niños de por medio...



Nuevas animaciones de rematador GRATIS

Añade nuevas formas de acabar con los enemigos: decapitaciones, cercenamientos... Son tan espectaculares como sangrientas.



Nueva Partida + GRATIS

Al terminar la aventura, podrás iniciar una nueva manteniendo casi todos tus ítems. Los enemigos son más duros y hay un nuevo nivel de dificultad aún más alto.





Tras la llegada gratuita de nuevas incursiones y actualizaciones que mejoraron la experiencia de juego, *Subsuelo* es la primera gran expansión de pago.

THE DIVISION

PS4 | Xbox One | PC 14,99 €

Subsuelo

Las profundidades de Nueva York y los túneles abandonados de su metro son los escenarios en los que se desarrolla esta expansión.

Hay tres grandes expansiones planeadas para *The Division*, y ésta es la primera de ellas. Tal como indica su nombre, *Subsuelo* nos traslada a las zonas más profundas de Nueva York, donde debemos explorar túneles, alcantarillas y viejas estaciones de metro abandonadas para poner fin a la amenaza que se está gestando allá abajo. Todos estos elementos forman escenarios laberínticos y claustrofóbicos, y la gracia está en que se generan aleatoriamente, por lo que cada partida es diferente.

Las Operaciones de Subsuelo son nuevas y pequeñas incursiones en las que podemos descubrir todas estas sorpresas aleatorias con hasta tres jugadores más, aunque la cosa tiene su miga: a los duros enemigos, hay que sumar ahora los riesgos que nos esperan en los cochambrosos entornos, repletos de peligros ambientales y trampas de todo tipo. También podemos aumentar la dificultad y añadir "directivas" (hándicaps como que los enemigos no dejen munición al ser derrotados), para obtener mejores recompensas... aunque hay que progresar para desbloquear directivas y dificultades más altas

El enfoque de *Subsuelo* se centra más en la acción de las misiones aleatorias que en la narrativa, aunque también encontraréis pistas y coleccionables en los túneles que servirán para entender mejor lo que ha pasado bajo la ciudad. Para avanzar más en la historia del juego, habrá que esperar a las dos futuras expansiones.

Por otra parte, esta expansión también incluye una nueva gran incursión, el Nido del Dragón, que se desarrolla en el distrito de Hell's Kitchen. Es la incursión más exigente que se ha visto en *The Division* y, en ella, debemos abrirnos paso en una estación de autobuses infestada de enemigos.

Subsuelo también introduce un nuevo vestíbulo (agiliza el matchmaking) y nuevas armas y equipo exclusivo del DLC. El botín que recibimos al terminar las misiones es mejor, por lo que se progresa más rápido.

Subsuelo ya está disponible en One y PC, y aterriza en PS4 el 2 de agosto.

VALORACIÓN: Las misiones aleatorias le dan mucho potencial, y la incursión Nido del Dragón es muy buena. Es caro, pero da bastante juego.

STAR WARS: BATTLEFRONT

Bespin

PS4 | Xbox One | PC 14,99 €

El nuevo DLC de *Battlefront* nos transporta a una de las localizaciones más importantes de *El Imperio contraataca*: la Ciudad Nube de Bespin. Este contenido incluye cinco nuevos mapas, entre ellos el palacio del administrador, los corredores de las cámaras de congelación de carbono o los Laboratorios Bioniip. Tampoco podían faltar nuevos personajes jugables: uno de ellos es el legendario contrabandista Lando Calrissian, y el otro es el cazarrecompensas Dengar (uno de los que iban tras Han Solo en la trilogía clásica). También se incluyen un nuevo vehículo (coche nube), nuevos blásters (EE-4 y francotirador nocturno X-8) y un nuevo modo: Sabotaje, en el que los rebeldes deben derribar los generadores que ha colocado el Imperio en la Ciudad Nube.

VALORACIÓN: Jugar con Lando se agradece y los nuevos mapas aportan diversión, pero es un pelín caro. Con el pase de temporada, se ahorra un poco.









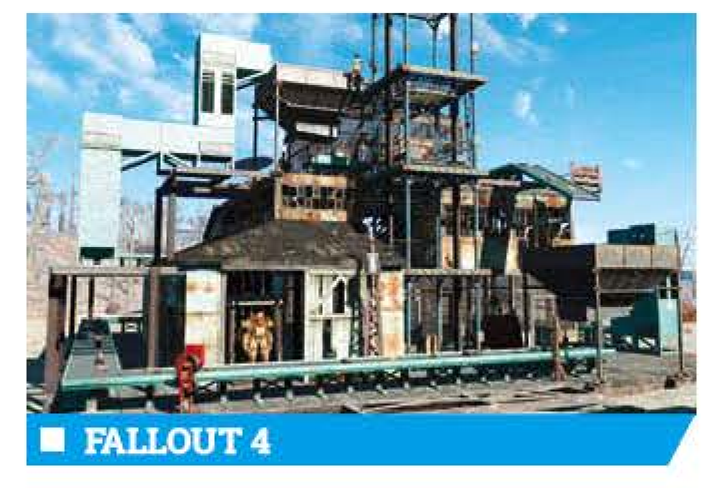
FIRE EMBLEM FATES

Pack de Mapas 2

3DS 7,99 €

Este último contenido incluye seis batallas que narran la historia de los vástagos a los que podíamos reclutar cuando nuestros otros personajes se casaban. Si no pudisteis haceros con todos en las campañas principales, ésta es la ocasión para conocerlos y pelear con ellos en mapas muy exigentes.

VALORACIÓN: La avalancha de contenidos de *Fates* llega a su fin de manera muy digna.



FALLOUT 4

Contraptions Workshop

PS4 | Xbox One | PC 4,99 € 155 MB

El nuevo DLC de *Fallout 4* nos otorga nuevas posibilidades y herramientas de personalización para nuestros asentamientos: cintas transportadoras, kits de andamio y de pista, ascensores, kits de invernadero, fuegos artificiales, etc. Con todo esto, vuestro asentamiento en el Yermo podrá lucir mejor que nunca.

VALORACIÓN: Para amantes de la personalización y poseedores del pase de temporada.



MIGHTY NO. 9

Expansión de Ray

PS4 | One | Wii U | PC | PS3 | 360 4,99 € 76 MB

Esta expansión, al igual que el juego principal, también se financió por Kickstarter y, en ella, controlamos a Ray, la rival del protagonista, Beck, y también accedemos a un nivel extra. La expansión viene incluida en la versión física del juego, y sólo tendréis que adquirirla aparte si habéis comprado la edición digital.

VALORACIÓN: Jugar con Ray cambia la experiencia de juego y añade variedad.

ALPHA PROTOCOL

LANZAMIENTO 28 de mayo de 2010 **ANALIZADO EN** HC 225 **NOTA** 85



RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen

Obsidian Entertainment, el estudio responsable de este valioso documento clasificado, ha demostrado con creces sus galones en el género del rol, con juegos como *Fallout: New Vegas, Caballeros de la Antigua República II, South Park: La vara de la verdad* o *Pillars of Eternity*. Su alianza con Sega se tradujo en un título que no todo el mundo supo valorar.

« Espionaje entre el bien y el mal, entre el culto y la incompresión »

Cada vez que paso por un Game, me llevo las manos a la cabeza viendo la cantidad de copias de *Alpha Protocol* que hay en el cajón de la segunda mano. ¿Os imagináis ir a un chatarrero y ver lingotes de oro entre la "basura"? Es lo que sucede con este RPG de acción.

No tendrá los valores de producción de *Metal Gear Solid*, pero, como juego de espionaje con fuerte carga narrativa, estamos ante un título con una personalidad, una originalidad y una vigencia que están fuera de toda duda, salvo para aquéllos que decidieron hacer caso omiso de sus argumentos y torturarlo, como si fueran agentes de la CIA. Precisamente, la aventura cuenta una historia tremendamente actual, con agencias gubernamentales secretas, empresas armamentísticas, terroristas, mercenarios y magnates, y nos lleva por Arabia Saudí, Taipéi, Moscú y Roma. El punto de partida ya es sólido de por sí, pero lo mejor es que el protagonista, el agente Michael Thorton, tiene hasta cuatro opciones de respuesta en multitud de diálogos, lo que condiciona la relación con numerosos personajes, merced a un sistema de fidelidad-repulsa. Eso influye en el devenir de los acontecimientos, igual que otras decisiones paralelas, como perdonarle o no la vida a alguien, traicionar a un posible aliado... Hay incontables finales alternativos.

Disparos inusuales

De primeras, si se va con la idea de que *Alpha Protocol* es un shooter con coberturas —lo es, en buena medida, porque el sigilo es optativo—, puede parecer muy tosco. Sin embargo, hay que dejarle tiempo, pues es también un RPG y, a medida que obtenemos experiencia y adquirimos mejoras, el control de las armas mejora notablemente. Además, para hacer tiros certeros a la cabeza, antes hay que apuntar con pausa, porque la retícula no es la típica de un shooter. Eso sí, la IA de los enemigos no es para tirar cohetes, si bien los jefes finales son duros de pelar. Mención especial merece un enfrentamiento con un mafioso al ritmo de la canción "Video killed the radio star", en lo que supone uno de los mejores momentos de la aventura. También se merecen un halago los minijuegos que van sazonando el desarrollo: forzar cerrojos, conectar circuitos e introducir códigos alfanuméricos.

Técnicamente, no fue puntero, pero su forma de entender los videojuegos se merece una medalla al valor. ¿Para cuándo la secuela, Obsidian y Sega?

UNTIL DAWN

LANZAMIENTO 26 de agosto de 2015 **ANALIZADO EN** HC 291 **NOTA** 86

« Un retrato de nosotros mismos y nuestro miedo »



DANIEL QUESADA
@Tycho_fan

Soy un gran aficionado a los juegos que presentan decisiones morales. No sólo porque aumentan el "replay value", sino también porque sacan matices de tu personalidad que ningún otro juego consigue. ¿Somos tan "malvados" de tomar una decisión perjudicial para alguien sólo por ver qué pasa o nos sentiremos culpables? *Bioshock* y su cosecha de Little Sisters fue mi primer gran impacto en este sentido, pero *Until Dawn* va un paso más allá.

El destino no es inamovible

Con este juego, la toma de decisiones extremas es constante y la propia acción se encarga de recordarnos que lo que acabamos de hacer ha alterado el curso de la historia. Por eso, resulta divertido volver a jugarlo un tiempo después. En mi caso, he optado por un "multijugador" falso: yo controlo a los personajes, pero mi señora esposa es la que decide qué camino tomar cuando llegamos a las intersecciones de la historia. No lo cuestiono, sólo hago lo que me dice y... ¡a ver qué pasa! El tramo que mejor representa esto son los interludios con el psicoanalista: no habla al personaje, sino a nosotros, a nuestros miedos. Es divertido rejugarlo así, porque, como decía al principio, la fórmula te ayuda a conocer a quien toma las decisiones. Y, además, reinventas la experiencia de juego al ser "arrastrado" por el criterio de otra persona. Con otro título no sería posible, pero *Until Dawn* ya deja claro desde el principio que siempre llegaremos a un final de la historia. Que sea más satisfactorio o menos dependerá de nuestro sentido común. ■





El psicoanalista es una idea muy acertada. No sólo adapta la partida a nuestro perfil; también nos hace conocernos mejor.

RHYTHM PARADISE

LANZAMIENTO 28 de mayo de 2009 **ANALIZADO EN** HC 213 **NOTA** 87

« Cuando ritmo, locura y diversión van todos a una »

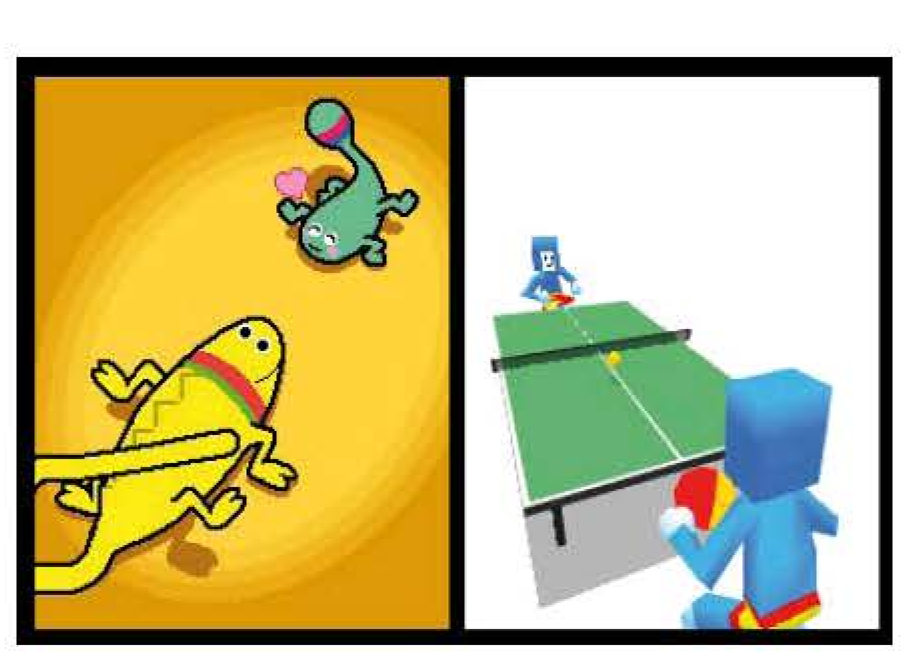


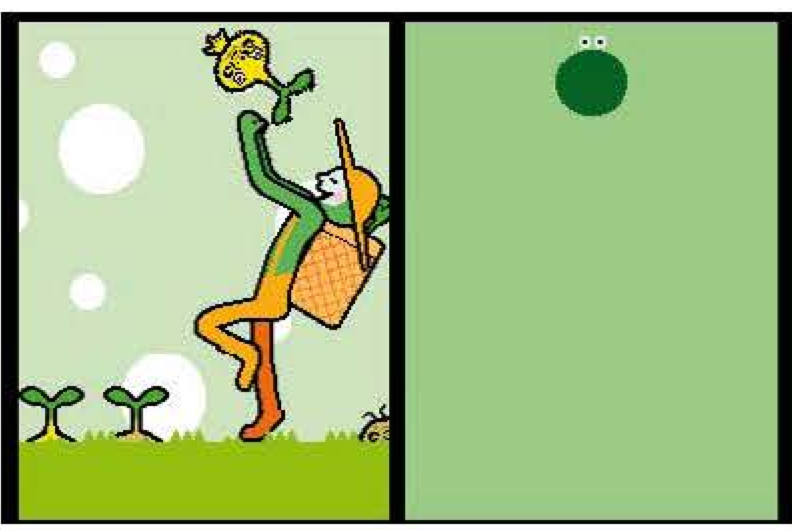
ALBERTO LLORET
@AlbertoLloretPM

Este mismo año, a finales, llegará uno de mis juegos más esperados para 3DS: *Rhythm Paradise Megamix*. Es una de esas "japonesadas" que me vuelven loco por su hilarante concepto, mitad juego de ritmo, mitad chaladura y pura simpatía. Para matar el mono, he desenterrado por enésima vez el primer juego, de GBA e inédito en Europa, y su secuela de DS. Esta última es para mí como una medicina: antes de irme a dormir, un par de minijuegos, y ya estoy listo para "sobar" con una sonrisa en la cara. ¿O acaso no os parece lo suficientemente chalado ver cantar a las estatuas de la Isla de Pascua? ¿Y asistir a una ingesta de deliciosas chuches por parte de un monje? ¿O convertirnos en mono para vitorear a una cantante? Son tres ejemplos de las casi 50 pruebas que ofrece el juego. Superarlas todas es más o menos sencillo, pero hacerlas perfectas y conseguir medallas es otro cantar... Sus mecánicas son sencillas y, básicamente, se limitan a tocar la pantalla con el stylus (o arrastrarlo), pero seguir el ritmo y hacerlo bien, a veces, puede ser complicado.

Mucho por descubrir

Las mencionadas medallas dan acceso a juguetes y otro tipo de pruebas —sin fin, mientras que no fallemos— en las que el ritmo sigue siendo vital: lanzar y cazar al vuelo una moneda, seguir un ritmo dentro de un coche... Los juguetes, por su parte, son "paridas" como la copa de un pino e invitan, por ejemplo, a hacer ritmos con un portatarjetas. Son locuras que, siete años después, siguen siendo capaces de divertir a lo grande. ■





Para jugar, cogemos la DS como si fuera un libro. Y seguimos el ritmo de cada minijuego tocando la pantalla, realizando trazos...

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

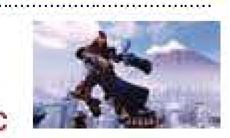
LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

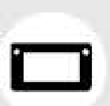
Del 1 al 30 de junio. Datos cedidos por GFK.

Bien acompañado por la emisión de la serie de televisión homónima y por el gran parque de consolas de 3DS en nuestro país, *Yo-Kai Watch* ha colocado ya 50.000 copias, una cifra nada desdeñable.

JUEGOS

#	Juego	Plataforma
1	**Yo-Kai Watch**	3DS
2	**Grand Theft Auto V**	PS4
3	**Overwatch**	PS4
4	**Call of Duty: Black Ops III** 	PS4
5	**Uncharted 4: Edición especial**	PS4
6	**Uncharted 4**	PS4
7	**Kirby: Planet Robobot**	3DS
8	**FIFA 16**	PS4
9	**FIFA 16**	PS3
10	**Overwatch** 	PC

PLATAFORMAS

Plataforma	Top 5
PS4 	1 **Grand Theft Auto V** 2 Overwatch 3 Call of Duty: Black Ops III 4 Uncharted 4: Edición especial 5 Uncharted 4
Xbox One 	1 **CoD: Advanced Warfare** 2 Overwatch 3 Grand Theft Auto V 4 Quantum Break 5 Halo 5: Guardians
PS3 	1 **FIFA 16** 2 UEFA Euro 2016 / PES 2016 3 Grand Theft Auto V 4 NBA 2K16 5 Call of Duty: Black Ops III
Xbox 360 	1 **FIFA 16** 2 Grand Theft Auto V 3 World of Tanks 4 Minecraft 5 NBA 2K16
Wii U 	1 **Mario y Sonic en los JJ.OO.** 2 New Super Mario Bros U 3 Minecraft 4 Pokkén Tournament 5 Splatoon
3DS	1 **Yo-Kai Watch** 2 Kirby: Planet Robobot 3 Mario y Sonic en los JJ.OO. 4 New Style Boutique 2 5 Pokémon Mundo Megamisterioso
PS Vita	1 **Assassin's Creed Chronicles** 2 Minecraft 3 LEGO Star Wars: El despertar... 4 FIFA 15 5 Call of Duty: Black Ops Declass.
PC	1 **Overwatch** 2 Los Sims 4 3 Total War: Warhammer 4 Diablo III 5 Diablo III: Reaper of Souls

En **otros países**

JAPÓN

Del 30 de mayo al 5 de junio. Datos cedidos por VG Chartz

Dragon Quest acaba de cumplir su trigésimo aniversario y, en su tierra natal, lo ha celebrado con el spin-off *Heroes II*, lanzado en todas las plataformas de Sony.



1. **Dragon Quest Heroes II** PS4
2. Dragon Quest Heroes II PS Vita
3. Dragon Quest Heroes II PS3
4. Overwatch PS4
5. Kirby: Planet Robobot 3DS

REINO UNIDO

Del 5 al 11 de junio. Datos cedidos por VG Chartz

Con más cabeza que para tomar decisiones comunitarias, los del otro lado del Canal de la Mancha han adquirido ya 300.000 copias de *El desenlace del ladrón.*

1. **Uncharted 4** PS4
2. Mirror's Edge Catalyst PS4
3. Overwatch PS4
4. Overwatch Xbox One
5. Doom PS4

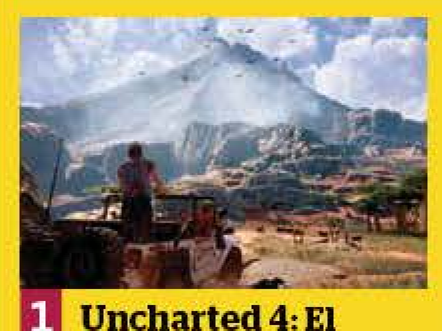
EE.UU.

Del 5 al 11 de junio. Datos cedidos por VG Chartz

Aunque se ha llevado más palos que una estera entre crítica y usuarios, el peculiar juego de parkour de DICE vendió 150.000 copias en su primera semana en la tierra del Tío Sam.

1. **Mirror's Edge Catalyst** PS4
2. Mirror's Edge Catalyst Xbox One
3. Kirby: Planet Robobot 3DS
4. Overwatch PS4
5. Odin Sphere Leifthrasir PS4

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Uncharted 4: El desenlace del ladrón**
PS4



2 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC



3 **The Last of Us**
PS4 - PS3



4 **Dark Souls III**
PS4 - Xbox One - PC



5 **Bloodborne**
PS4

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	Inside Xbox One - PC	**Odin Sphere Leifthrasir** PS4 - PS Vita	**Monster Hunter Generations** 3DS	**LEGO Star Wars: El despertar...** Todas	**Kirby Planet Robobot** 3DS
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	90 / 100 *"Obra de culto o ida de olla danesa... Sea lo que sea, te dejará dándole al coco"*	90 / 100 *"Ha vuelto para redimir sus pecados y tocar la gloria que le fue negada en PS2"*	92 / 100 *"No es una evolución como la de MH4U, pero es la entrega más completa y profunda"*	84 / 100 *"Divierte y, al mismo tiempo, logra hacer las delicias de los fans de 'Star Wars'"*	80 / 100 *"Nintendo tenía un poco descuidado a Kirby, pero éste es su mejor juego en años"*
IGN Web líder en Reino Unido	10 / 10 *"Inteligentemente, funda, sobre lo que hizo grande a Limbo. algo aún mayor"*	9,5 / 10 *"Todo lo bueno que se pueda decir sobre este increíble remake se queda muy corto"*	8 / 10 *"Generations tiene la misma apariencia que un álbum de grandes éxitos"*	9 / 10 *"La historia es genial, los niveles están llenos de puzles y sacar los secretos es la bomba"*	8 / 10 *"No es el plataformas más desafiante, pero usa con inteligencia la destrucción robótica"*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,75 / 10 *"Cuando acabas, te sientes como si hubieras vivido la pesadilla de alguien"*	8 / 10 *"Con tanta molestia corregida respecto a PS2, es el juego que debería haber sido"*	8,75 / 10 *"Introduce pequeñas modificaciones, pero mantiene el núcleo de la saga intacto"*	8,5 / 10 *"Usar un juego de LEGO para extender la saga es raro, pero funciona muy bien"*	8 / 10 *"Un juego divertido que logra fluir y que nunca abusa de las nuevas mecánicas"*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	8 / 10 *"El verdadero logro de este bello juego es la forma en que está integrada la narrativa"*	8 / 10 *"Es enérgico y te mete en la acción, ya luches contra hadas, ranas o dragones"*	8 / 10 *"Un gran juego que te induce a dedicarle mucho tiempo: recibes lo que le dedicas"*	7 / 10 *"No te lleva a una galaxia muy, muy lejana, pero, aun así, es un viaje disfrutable"*	8 / 10 *"Otro gran juego en el repertorio de Kirby que nadie debería pasar por alto"*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	- / 40	36 / 40	36 / 40	- / 40	36 / 40
NOTA MEDIA	92	86	86	82	82

Los juegos de la lista de La opinión de la Prensa Mundial son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

LOS MÁS **ESPERADOS**



Battlefield 1

La ambientación en la I Guerra Mundial ha hecho que el interés por el shooter de DICE sea máximo.

FECHA 21 de octubre



Legend of Zelda: Breath of the Wild

Nintendo está erigiendo un mundo abierto que promete dejarnos de piedra sheikah.

FECHA 2017



Gears of War 4

The Coalition ultima ya los detalles de un juego que saldrá tanto en Xbox One como en Windows 10.

FECHA 11 de octubre



Mafia III

La Nueva Orleans de 1968 servirá para ambientar un sandbox con más estilo que una buena banda de jazz.

FECHA 7 de octubre



Final Fantasy XV

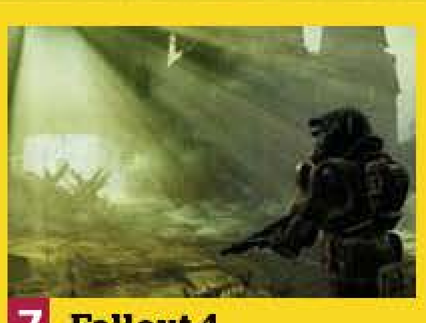
Le ha costado, pero la nueva fantasía de Square Enix está ya casi lista para lavar la imagen de la saga.

FECHA 30 de septiembre

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
PS4 - One - PC - PS3 - 360



7 Fallout 4
PS4 - Xbox One - PC



8 Grand Theft Auto V
PS4 - One - PC - PS3 - 360



9 Dying Light
PS4 - Xbox One - PC



10 Doom
PS4 - Xbox One - PC

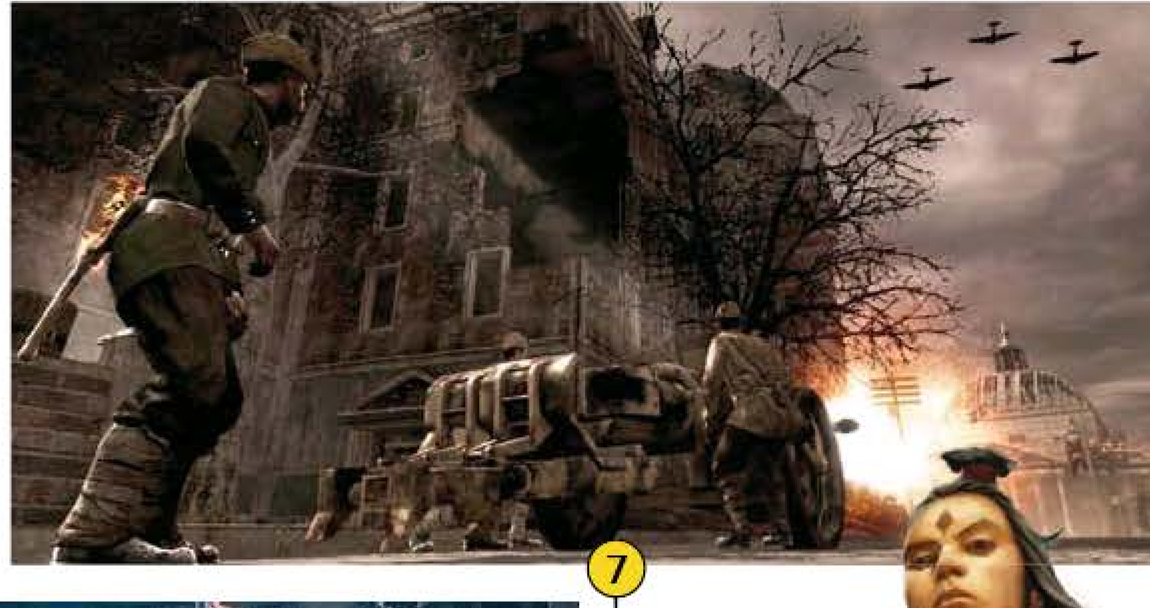
La lista de Vuestros Favoritos se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas

TOP 10 RECOMENDADOS

COOPERATIVO PARA 4

Compartir una experiencia con amigos, en una misma consola u online, ha sido siempre una garantía en el mundo de los videojuegos, y más si son hasta tres los que nos acompañan.













10 Rayman Legends

Iba a ser un juego exclusivo de Wii U, pero Ubisoft se echó atrás a última hora y decidió retrasarlo para llevarlo a otras máquinas. Es uno de los plataformas más inspirados de los últimos años, tanto en lo jugable como en lo audiovisual. Como ya había hecho *New Super Mario Bros*, contó con un genial cooperativo local para cuatro personas.

- **CONSOLA** Wii U, PS3, 360, PC...
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 266** 93

9 Left 4 Dead 2

A la espera de que algún día se confirme la rumoreada secuela, hay que recordar una de las mayores joyas de Valve, en la que cuatro supervivientes (Coach, Nick, Rochelle y Ellis) debían huir de hordas de zombis, masacrándolos con armas de fuego y cuerpo a cuerpo. *Dead Island* o *Dying Light* siguieron su ejemplo.

- **CONSOLA** Xbox 360 y PC
- **COMPAÑÍA** Valve
- **AÑO** 2009
- **NOTA HC 220** 90

8 The Division

La ciudad de Nueva York, destruida por la incidencia de un virus, alberga esta reciente mezcla entre rol y shooter. El desarrollo en tercera persona, con un ágil sistema de coberturas, funciona tan bien que logra hacer olvidar su evidente bajón gráfico. *Destiny*, pese a sus dificultades iniciales como "falso MMO", también debe ser mentado.

- **CONSOLA** PS4, Xbox One y PC
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 297** 91

7 Call of Duty World at War

Tuvo la difícil papeleta de ser el sucesor del primer *Modern Warfare*, pero no nos cansaremos de reivindicar este *Call of Duty* como uno de los mejores de la historia. Buena parte de la culpa la tiene su campaña cooperativa en los frentes del Pacífico y Rusia, con el genial colofón de la toma del Reichstag.

- **CONSOLA** PS3, Xbox 360 y PC
- **COMPAÑÍA** Activision
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 207** 94

6 Diablo III

Blizzard es el Rey Midas de los videojuegos: lo que toca se convierte en oro. Esta entrega de *Diablo*, muy esperada en su día, generó algo de polémica en sus inicios, pero con su expansión, *Reaper of Souls*, ha acabado por convencer a todos los fieles de la consistencia de su mezcla de rol y hack and slash.

- **CONSOLA** PC, PS3, 360...
- **COMPAÑÍA** Blizzard
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 266** 89

5 Gears of War 3

El último capítulo de la guerra entre la CGO y los Locust amplió a cuatro el número de jugadores de la campaña, equiparándola al genial modo Horda, que ya había estado en la segunda entrega. Serrar y descerrajar Locust en dificultad locura era todo un desafío, igual que el Berserker y la Reina Locust.

- **CONSOLA** Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 241** 94

4 Halo 3

El cooperativo ha sido siempre uno de los puntos fuertes del buque insignia de Xbox, pero es imposible no quedarse con esta entrega como la más destacada en ese apartado. La razón es sencilla: fue la primera, y la única vez, que el Jefe Maestro formaba equipo con el Inquisidor, su antiguo Némesis, convertido en un aliado contra los Flood.

- **CONSOLA** Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2007
- **NOTA HC 193** 96

3 Monster Hunter 4 Ultimate

Hoy en día, el online parece ser cosa de las consolas de sobremesa, pero este juego es una notable excepción. Las desafiantes cacerías de la saga de Capcom son de lo mejor que se ha visto nunca en cuanto a cooperación, con sus decenas de monstruos, sus cientos de misiones, su creación de equipamiento...

- **CONSOLA** 3DS
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 284** 93

2 Borderlands 2

El juego estrella de Gearbox, que mejoraba con creces a su predecesor, fue un soplo de aire fresco para el manido género del shooter, gracias a su estilo rolero, a su duración y a su genial cooperativo. Mención especial merecen sus DLC, que ampliaban la historia de forma generosa, dejando en ridículo a los de casi cualquier otro juego.

- **CONSOLA** PS3, Xbox 360 y PC
- **COMPAÑÍA** 2K
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 254** 94

1 Phantasy Star Online

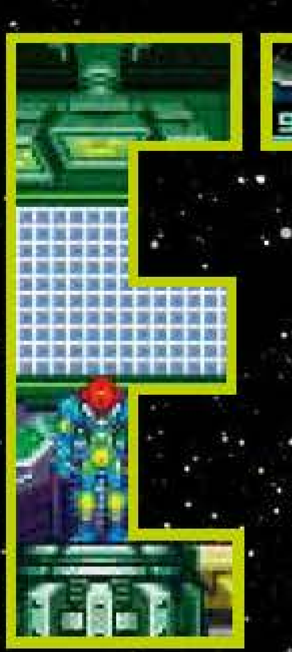
Dreamcast fue una consola adelantada a su tiempo, y buena muestra de ello es este increíble RPG, un pionero del juego online en consolas, de cuando los módems no dejaban hablar por teléfono y jugar a la vez y la tarifa plana sólo permitía jugar a partir de cierta hora. ¡Y venía con una demo de *Sonic Adventure 2*!

- **CONSOLA** Dreamcast
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2001
- **NOTA HC 113** 

RETRO HOBBY REPORTAJE

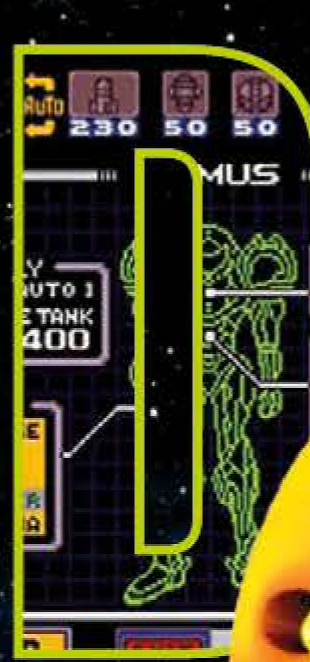
Por Francisco Javier Cabal

METROID







La saga galáctica de Nintendo cumple 30 años

Pocos juegos han sido tan pioneros como *Metroid* lo fue en 1986. No sólo por crear un género gracias a su desarrollo no lineal y sus mecánicas jugables, sino también por Samus Aran, la primera gran heroína del videojuego.

La historia de *Metroid*, uno de los títulos más emblemáticos y pioneros de Nintendo, se remonta al lejano 1985, y más exactamente a la época en la que Nintendo preparaba el desembarco del Famicom Disk, un nuevo accesorio para su consola de 8 bits que nunca salió de Japón, que añadía varias mejoras técnicas a la consola y que utilizaba discos magnéticos reescribibles como soporte de almacenamiento. En aquella época, el equipo de Nintendo conocido como "Research & Development 1" (R&D1) e Intelligent Systems, una compañía first party (o desarrolladora interna) muy ligada a la Gran N, comenzaron a desarrollar dos títulos para el nuevo periférico. El primero terminó siendo *Kid Icarus*, mientras que el segundo terminó por ser *Metroid*. Ambos compartieron recursos y personal, por lo que no es nada raro encontrar en ambos referencias cruzadas entre sí.

Para el desarrollo de *Metroid*, Gunpei Yokoi, quien también era el director del R&D1, se limitó a aportar ideas y ejercer de productor, delegando la dirección en Yoshio Sakamoto, que había participado junto a Yokoi en *Donkey Kong Jr.*, era un gran amigo suyo—, y además era uno de los programadores gráficos del juego.

Un equipo "galáctico"

También formaron parte del "Metroid-Team", como se les bautizó más tarde, Makoto Kanō, creador de Samus y los escenarios del juego; Hiroji Kiyotake, diseñador de personajes; e Hirokazu "Hip" Tanaka, compositor de la banda sonora. Todo el staff tenía ya experiencia desarrollando videojuegos y había participado en títulos relevantes para Nintendo o en la exitosa división de Game & Watch. Estos éxitos permitireron que el equipo tuviera muchísima libertad para planificar el juego (Tanaka llegó a declarar que "la producción del primer *Metroid* fue como estar en un ambiente laboral bastante libre"). Todos los componentes del equipo solían mantener reuniones periódicas para debatir algunos aspectos, aunque no tuvieran que ver con su parcela de trabajo. Curiosamente, en una de estas reuniones, a mitad del desarrollo, un componente del equipo comentó: "¿No sería genial si lo que hubiera dentro del traje fuese una mujer?". Este comentario en tono de broma se convirtió en realidad, después de un debate interno con los desarrolladores. »

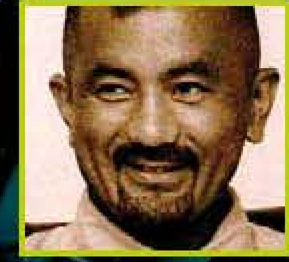
INTELLIGENT SYSTEMS, EL HANGAR DE SAMUS



Formada por ex-empleados del departamento R&D1 de Nintendo y situada a pocos pasos de las oficinas centrales de la Gran N, esta first party dio forma a *Metroid* con ayuda de estos señores...


GUNPEI YOKOI (Productor). Fue el principal impulsor de la creación de *Metroid*.


MAKOTO KANŌ (Diseñador). Creador de Samus y responsable del mapeado.


HIROJI KIYOTAKE (Arte). Cocreador de Samus y diseñador de personajes.


YOSHIO SAKAMOTO (Director). Responsable actual de la saga *Metroid*.

CRONOLOGÍA

1986



METROID

- Famicom / NES
- Nintendo R&D1 e Intelligent Systems
- 6/8/1986

La aventura inicial de Samus innovó con su desarrollo no lineal y demostró que una mujer podía protagonizar un videojuego.

1991

METROID II: RETURN OF SAMUS



- GameBoy
- Nintendo R&D1 e Intelligent Systems
- 26/8/1991

Samus tardó cinco años en volver con un título portátil que continuó la trama original y añadió nuevas habilidades y enemigos.

1994

SUPER METROID

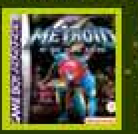


- Super Nintendo
- Nintendo R&D1 e Intelligent Systems
- 19/3/1994

El último juego desarrollado por el Metroid-Team es considerado una obra maestra y uno de los títulos más destacables de SNES.

2002

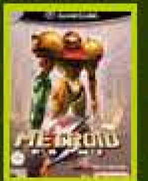
METROID FUSION



- GameBoy Advance
- Nintendo Research & Development 1
- 17/11/2002

Conocido como *Metroid 4*, su desarrollo fue más lineal, al incluir una inteligencia artificial que nos indicaba el camino a seguir.

2002



METROID PRIME

- Gamecube
- Retro Studios
- 17/11/2002

Retro Studios se hizo cargo de *Metroid* y lo actualizó con una nueva perspectiva en primera persona, centrándose en la exploración.

2004

METROID ZERO MISSION



- GameBoy Advance
- Nintendo Research & Development 1
- 9/2/2004

La precuela de la saga mezcló parte del mapa del primer *Metroid* con zonas nuevas. El argumento ahondó en el origen de la saga.

2004



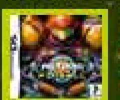
METROID PRIME 2: ECHOES

- Gamecube
- Retro S.
- 15/11/2004

Continuación de la serie *Prime*, donde vimos la evolución de los piratas espaciales, nuevos enemigos y modos multijugador.

2005

METROID PRIME PINBALL



- Nintendo DS
- Fuse Games
- 24/10/2005

Samus protagonizó un pinball transformada en morfoesfera. Debíamos atravesar seis tableros con misiones basadas en la serie. Era compatible con Rumble Pak.

2006

METROID PRIME: HUNTERS



- Nintendo DS
- Nintendo Software Technology
- 20/3/2006

Argumentalmente situado entre *Prime 1* y *2*, fue el primer juego 3D portátil de la saga. Llegó con nuevas funciones online.

2007



METROID PRIME 3: CORRUPTION

- Wii
- Retro Studios
- 27/8/2007

El desenlace de la serie *Prime* tuvo mejoras gráficas y un control con Wiimote y nunchako, para apuntar de forma más precisa.

2009



METROID PRIME TRILOGY

- Wii
- Retro Studios
- 24/8/2009

La trilogía *Prime* se reunió en un disco para Wii, que adaptó el control del tercer capítulo a los otros dos títulos anteriores.

2010



METROID: OTHER M

- Wii
- Team Ninja (Tecmo)
- 31/8/2010

El primer título de la serie realizado por una third party volvería a la jugabilidad de los orígenes de la saga, pero en entornos 3D.



FAMICOM DISK: LOS INICIOS

Metroid nació en forma de disquete para Famicom Disk System, que tenía sus ventajas respecto al cartucho que llegó a NES. Grabar la partida en cualquier momento o una calidad sonora superior eran dos de ellas, aunque también tenía desventajas, como la pérdida de extras (jugar con Samus sin traje...) o unos tiempos de carga más largos.

» El equipo también encontró inspiración en varias películas de ciencia ficción. "Alien", de Ridley Scott (1979), fue la que mayor influencia ejerció sobre la atmósfera del juego. Se llegó, incluso, a bautizar a uno de los enemigos principales con el nombre del director de cine, a modo de homenaje.

Diga adiós a la linealidad

Una de las ideas que Yokoi y Sakamoto tenían claras desde el primer momento —y que acabó siendo una obsesión— era que la aventura no fuese lineal y estuviese dividida en varios mundos, que, a su vez, debían estar interconectados entre sí. Fue un concepto en el que trabajaron con Kanō y que terminó por ser una de las señas de identidad de la saga. Así, en agosto de 1986 se publicó, con gran éxito, *Metroid*, que tuvo unas ventas más que notables en Japón (1,04 millones de copias), más notables aún si tenemos en cuenta que el formato en que salió, FDS, no estaba tan extendido como el cartucho. Ese éxito tuvo su réplica un año después, con su lanzamiento en EE.UU. para NES, convertido ya en cartucho, para llegar cinco meses después a Europa (15 de enero de 1988). Al final, las ventas totales del primer juego, entre todos los territorios, superaron los 2,7 millones de unidades.

Después de un descanso de cinco años y aprovechando el tirón de GameBoy, la portátil de Nintendo, Samus regresó con *Metroid II*. Esta versión, que contó con parte del equipo original, tuvo problemas durante su desarrollo por las limitaciones del hardware. El principal obstáculo fue el traje de Samus, ya que la ausencia de color hacía que no se distinguiera entre el Power Suit (traje de inicio) y el Varia Suit. Esta dificultad se superó añadiendo unas hombreras más grandes al Varia Suit. Este título mostró, por primera vez, la evolución completa de un Metroid, desde que na-

CRIATURAS IMPOSIBLES DE OLVIDAR

Uno de los mayores peligros de *Metroid*, además del propio entorno, que nos lleva a perdernos en más de una ocasión, son los enemigos finales, que nos ponen las cosas difíciles. Encontrar su punto débil y descubrir y sobrevivir a sus patrones de ataque para contraatacar es la clave. He aquí algunas de las criaturas más representativas de la saga:

SAMUS OSCURA. Creada a partir del traje de Phazon de Samus, esta réplica de la cazarrecompensas usa todas sus habilidades e, incluso, cuenta con ataques más poderosos. Es el enemigo principal del tercer capítulo de la subsaga *Metroid Prime*.

METROID. Es el enemigo principal de la saga y el que da nombre a la misma. Este organismo parasitario encontrado en el planeta SR-388 absorbe la vida de sus víctimas y puede evolucionar en cinco fases, hasta convertirse en la temible Reina Metroid.

RIDLEY. También conocido como Geoforma 187, es el jefe de los piratas espaciales y el principal responsable de la muerte de los padres de Samus. Este dragón espacial es el enemigo final que más veces ha aparecido en la saga (hasta en siete capítulos).

El enemigo que mas veces ha aparecido en la saga, sin contar a los Metroids que dan nombre al juego, es Ridley, quien debe su nombre al director de la película "Alien".

CURIOSIDADES DE OTRA GALAXIA



1 Éste es el diseño original del mapa sobre el que trabajaron los desarrolladores para dar forma a *Super Metroid*.

2 *Metroid* fue el primer videojuego que tuvo como protagonista a una mujer.

3 Hubo un *Metroid* planificado para Nintendo 64 que iba a hacer uso del 64DD, pero, finalmente, se desechó.

4 Samus Aran debe su nombre y sus apellidos al jugador de fútbol Edson Arantes do Nascimiento, más conocido como Pelé.

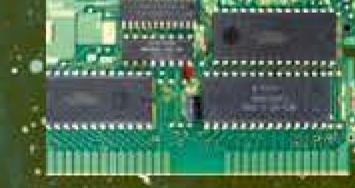
5 La apariencia de Samus está basada en la actriz Kim Basinger.



6 En *Bayonneta 1 y 2*, podemos conseguir el Galactic Bounty Hunter, que nos proporciona el traje y el cañón del Power Suit de Samus.

7 El *Metroid* de NES es el único en el que no aparece la nave de Samus.

8 Si conectabas una GC con *Metroid Prime* y una GBA con *Metroid Fusion* mediante cable Link, desbloqueabas el *Metroid* original de NES para jugar en GC.



9 En la placa original del cartucho de *Metroid*, aparece el sitio donde iba a estar colocada la batería para guardar la partida. Finalmente, se eliminó por su elevado coste.

10 *Metroid Prime 2: Echoes* fue el primer título de la saga en tener multijugador.

11 Todos los juegos de la saga tienen una cuenta regresiva, excepto *Metroid II*.

12 *Metroid Prime Hunters*, para DS, es el único juego de la saga que no tiene mejoras para el traje climático con el que comienzas el juego.

13 También en *Metroid Prime Hunters*, los Metroids no aparecen por ningún lado.



14 En *Super Mario RPG*, Samus hace un cameo acostada en una cama.

15 *Super Metroid* fue el primer cartucho con capacidad de 24 MB para SNES.

16 En el manual del primer *Metroid*, se hace referencia a Samus como si fuera un hombre, pero no es un error: está hecho a propósito, para no desvelar que es una mujer.



17 Aunque Virtual Boy no tuvo una vida muy larga, Samus visitó este sistema con un minijuego sobre *Metroid* en *Galactic Pinball*.

18 El famoso doctor House aparece, en el episodio 3 de la primera temporada, jugando en una GB Advance a *Metroid: Zero Mission*.

19 La saga *Metroid* está muy influenciada por la película "Alien", de la que toma prestadas varias cosas, desde los huevos de las crías Metroid hasta la protagonista femenina.



20 Nintendo reeditó *Metroid* en EE.UU. dentro de una línea de juegos clásicos, cambiando sólo la carátula. Todo ocurrió poco antes del lanzar SNES.

21 Space Hunter iba a ser el título original de *Metroid*, aunque, finalmente, se adoptó este último, que es el resultado de la fusión de metro (subterráneo) y androide.

22 El *Metroid* original para NES cuenta con cinco finales, que cambian en función del traje, los objetos y el tiempo que tardes en terminarlo.

23 *Metroid II: Return of the Samus* estuvo a punto de tener una versión para GBC denominada DX, y estuvo cerca de publicarse, pero Nintendo finalmente la canceló.

24 SR388 es el nombre del planeta de los Metroids y proviene del nombre del motor de una motocicleta de Yamaha, la SR400.

25 En 2005, se rumoreó la existencia de *Metroid Dread*, un nuevo capítulo de la saga para NDS. En 2009, Yoshio Sakamoto reconoció que existía y estaba en planificación. Desde entonces, no hemos vuelto a saber de él.

26 En Japón, la habilidad de convertirse en morfoesfera se llama Maru-Mari, que viene a significar "bola esférica".

27 El contador de vida de Samus en todos los títulos de la saga comienza con el valor 99, excepto en *Metroid* de NES, donde comienza en 30.

28 En *Kid Icarus*, también creado por Intelligent Systems, aparecen metroids en algún nivel.

29 *Metroid II: Return of Samus* es el único juego de la saga en el que se puede observar la evolución de los metroids desde su nacimiento.

30 *Metroid: Other M* es el primer título de la saga en el que por fin escuchamos la voz de Samus, que hasta ese momento había permanecido muda.

ce hasta que llega a su estado adulto en un total de cinco fases (Alpha, Gamma, Zeta, Omega y Reina).

La tercera entrega de la saga llegó para Super Nintendo, y fue el primer cartucho que inauguró la cifra de 24 Megabits (lo normal eran 16 MB). Esta capacidad se usó para hacer de *Super Metroid* uno de los referentes gráficos y técnicos de la época, dándole especial importancia a la banda sonora, que contó con nuevas composiciones. Estos nuevos temas añadieron buenas dosis de tensión y misterio, lo que ayudaba a enfatizar, más si cabe, la atmósfera del juego. También se amplió considerablemente el mapeado y se mejoraron todos los aspectos vistos en anteriores entregas. Además, se añadieron nuevas habilidades, más trajes y armas de nuevo cuño.

Todos los miembros del equipo original del primer *Metroid* se reunieron para desarrollar esta secuela, lo que, sumado a las posibilidades del nuevo hardware (como el Modo 7), dio lugar a una explosiva combinación de talento y novedades técnicas. Ese tándem convirtió a *Super Metroid* en uno de los títulos clave del catálogo de la consola y en uno de los que más exprimieron su potencial técnico.

Un nuevo comienzo

Por desgracia, y a pesar de su calidad, las ventas globales de esta entrega no fueron muy destacables (1,42 millones). Este detalle, unido al fallecimiento de Yokoi en 1997, provocó la disolución del Metroid-Team, quedando Yoshio Sakamoto como máximo responsable de la saga. Así, las aventuras de Samus quedaron en suspenso casi nueve años (aunque hubo una entrega en desarrollo para N64 que finalmente se canceló). Regresaría por partida doble, ¡y de qué manera!

Metroid nació en 1986 para Famicom Disk, sin apenas hacer ruido. Desde entonces, la saga ha vendido mas de 17 millones de juegos, repartidos entre todas sus entregas.

En 2002, después de varios rumores sobre el futuro de la saga, se publicaron al mismo tiempo dos juegos de la serie, que, además, tenían la capacidad de interconectarse entre sí para desbloquear extras, gracias al cable Link. El primero fue *Metroid Fusion* (también conocido coloquialmente »

METROID Y EL MANGA
(O CÓMO COMPLETAR EL ARGUMENTO)

Aunque la historia de *Metroid* ha sido contada a través de los juegos, el argumento tiene lagunas que han sido explicadas en diversos mangas. Estas viñetas han servido para conocer aspectos relevantes de la vida de Samus o el nexo de unión entre juegos. Curiosamente, el primer manga también sirvió como guía para finalizar el juego.



Other M, el último capítulo hasta ahora, no fue el éxito que Nintendo esperaba. Quizá ayudó un bug que podía producirse en el tercer nivel y que dejaba el juego sin posibilidad de progresar.

control a las entregas que se habían lanzado para GameCube.

El último capítulo de la saga, al menos hasta el momento, también tuvo como destino Wii. Fue otro movimiento sin mucho sentido aparente por parte de Nintendo, ya que, pese a estar avalados por su éxito, apartó a Retro Studios del desarrollo de la saga (para que revitalizaran una IP como *Donkey Kong*). Así, *Metroid: Other M* nació como el fruto conjunto de una colaboración a tres bandas entre Nintendo, el Team Ninja (los padres de *Ninja Gaiden* o *Dead or Alive*, que, en *Other M*, se encargaron de la jugabilidad) y D-Rockets, que fueron los encargados de producir las escenas de vídeo CG.

Vuelta... ¿a las raíces?

Este grupo, que se denominó Project M, recuperó la jugabilidad clásica de la saga basada en la exploración y las plataformas, pero actualizando su aspecto gráfico con entornos tridimensionales y dejando la perspectiva en primera persona sólo para algunas acciones muy específicas (como disparar los misiles). A pesar de que el juego recibió críticas notables, no llegó a tener unas ventas acordes a ellas y no cumplió con las expectativas de Nintendo. Quizá por eso, Nintendo ha dejado descansar la serie, de la que no hemos visto ninguna entrega nueva para su última máquina de sobremesa, Wii U.

El futuro más inmediato de la saga pasa por el cercano lanzamiento de *Metroid Prime: Federation Force* para 3DS, que llegará este mismo mes de septiembre. Es un título orientado al multijugador cooperativo que, antes de su lanzamiento, ya ha cosechado críticas bastante afiladas por parte de los fans de la saga. Entre otras cosas, se quejan de que no esté protagonizado por Samus Aran y de sus gráficos. Esperemos que Nintendo no tarde mucho en volver a traernos una nueva aventura de esta cazarrecompensas, que se ha convertido en un icono para más de una generación. ¿Quizás para NX? ■

A FALTA DE EDICIONES ESPECIALES,
BUENAS SON LAS "CUSTOM"

***Metroid* es una saga consolidada,** aunque no todas sus entregas han acumulado grandes ventas. Quizá por eso, Nintendo no ha lanzado ediciones especiales de sus consolas con los motivos de la serie, a excepción de una poco atractiva Cube de *Metroid Prime*. Este "vacío" lo han llenado algunos manitas...

NES La primera consola de la Gran N, adornada con los colores y la imagen de Samus.



GAMEBOY ADVANCE A juego con la Cube de al lado, también obra de Vadu Amka.



SNES Algunos repintados son verdaderas obras de arte, como este.



GAMECUBE Creada por el artista belga Vadu Amka, que se dedica a redecorar consolas.



Wii. Esta "virguería" cuenta con luces LED y está a la venta en Internet por unos "ajustados" 2.800 $.

MANDO DE Wii. Wiimote con el aspecto del cañón de Samus, para usarlo en *Metroid Prime*.

SAMUS, UNA HEROÍNA DE ARMAS TOMAR



A lo largo de todas sus aventuras, Samus ha evolucionado de diferentes formas, ya sea a través de complementos para sus trajes (que le otorgan nuevos movimientos y más potencia de fuego) o con "power-ups" ocultos en el mapeado, que aumentan su resistencia y la munición que puede transportar. Estas mejoras no sólo sirven para derrotar a los enemigos, sino también para abrir nuevos caminos.



BARRENA. Mejora para el traje de Samus que le permite saltar continuamente en el aire, llegando a zonas inaccesibles, derribar muros y vencer enemigos.



RAYO DE HIELO. Es una de las armas más potentes, y una de sus principales funciones es congelar a los enemigos para usarlos como plataforma.



MORFOSFERA Y BOMBA. Sirve para acceder a estrechos conductos, derribar muros y dar "saltitos" aprovechando la onda expansiva de sus explosiones.



ACELERACIÓN. Incrementa la velocidad de Samus, hasta el punto de derribar muros y arrasar con lo se ponga por delante, incluyendo a muchos enemigos.



SALTO EN ESCALADA. Una técnica aprendida de los Etecoons, una raza de animales. Permite a Samus saltar de pared en pared para ir ascendiendo.

como *Metroid 4*), que se lanzó para GameBoy Advance. Fue el menos rupturista, pues mantuvo el aspecto gráfico 2D de la serie y continuó, además, la trama de *Super Metroid* (SNES).

El segundo título fue *Metroid Prime*, lanzado para GameCube, y fue el que realmente supuso la mayor revolución, tanto gráfica como jugable, en la saga. Abandonó las plataformas 2D de las anteriores entregas para transformarse en un shooter tridimensional y en primera persona, que sólo recurría a la perspectiva en tercera persona cuando utilizábamos la habilidad de transformarnos en morfosfera. Este cambio de perspectiva trajo más agilidad y acción a la saga. Además, la exploración ganó protagonismo, al ser necesaria tanto para avanzar como para ir desvelando el argumento, que en esta ocasión se centraba en los piratas espaciales, los mayores enemigos de Samus. Este título también supuso un cambio importante en otra faceta de la serie: fue el primer *Metroid* no desarrollado por Nintendo o Intelligent Systems. Se ocupó Retro Studios, otro equipo interno de Nintendo, que consiguió que esta entrega fuese la más vendida de la saga (2,78 millones de unidades), todo un logro, viendo las "discretas" ventas de GameCube en todo el mundo.

A la luz de los excelentes resultados que habían conseguido lanzando dos juegos de la saga que contaban con el atractivo de poder interconectarse, Nintendo decidió repetir la jugada con *Metroid: Zero Mission* para GBA, título que, al mismo tiempo, sirvió como precuela y remake del *Metroid* original de NES. Unos meses después, se publicó *Metroid Prime 2: Echoes*, continuación de la entrega para GC que profundizaba en el argumento del anterior título, presentando a nuevos enemigos, como Samus Oscura, y que contó, por primera vez, con un modo multijugador local a pantalla partida como novedad más destacable.

Pocos días después del lanzamiento de *Metroid Prime 2*, Nintendo puso a la venta su Nintendo DS en Japón. Esta consola recibió las dos siguientes entregas de la saga, comenzando con *Metroid Prime Pinball*, que usó a Samus transformada en morfosfera, a modo de bola, para ir cumpliendo misiones basadas en la saga. Como curiosidad, este juego, que era compatible con un cartucho especial que hacía vibrar la portátil (llamado Rumble Pak), llegó a nuestro país con casi dos años de retraso.

Metroid es subjetivo

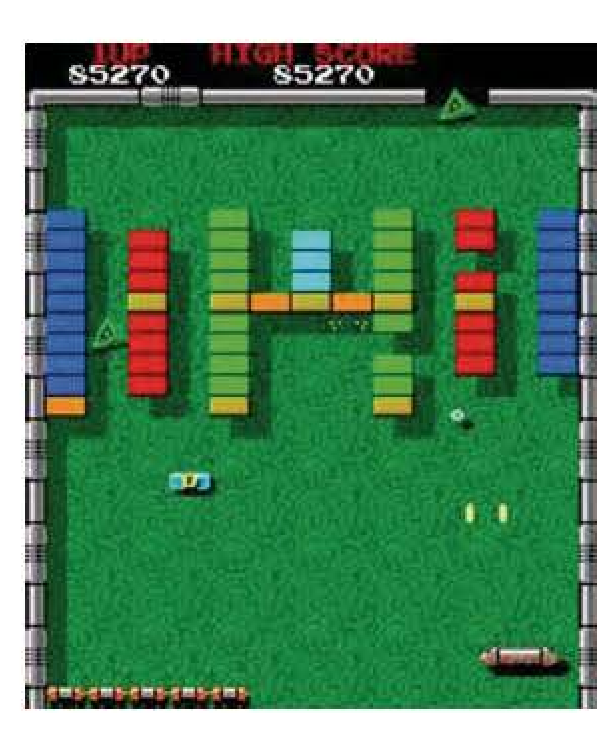
El siguiente título, *Metroid Prime: Hunters*, fue una entrega puente que se desarrollaba argumentalmente entre los dos primeros episodios de *Metroid Prime*, y fue la excusa perfecta para que la portátil de Nintendo "enseñara músculo", para demostrar que podía mover con soltura complejos juegos tridimensionales. A modo de reclamo, las primeras unidades de DS en algunos territorios, incluida España, incluían un cartucho demo de *Metroid Prime: Hunters*, debido a su espectacularidad. Y no sólo eso: por primera vez en una portátil de Nintendo, teníamos la posibilidad de jugar a un modo multijugador por Internet, comunicándonos por voz con otros jugadores, gracias al servicio WIFI Connection de Nintendo.

La conclusión de la trilogía *Prime* llegó para Wii con *Metroid Prime: Corruption*, título que, además de mejorar gráficamente por la potencia de la nueva consola, aprovechó las características de control del Wiimote y el Nunchako, centradas sobre todo en apuntar con mayor precisión y permitir un movimiento más rápido. Tan destacable fue la contribución del control que Nintendo decidió publicar *Metroid Prime Trilogy*, un recopilatorio de toda la subsaga *Prime*, pero que aplicaba este nuevo y gran sistema de

El cambio de perspectiva a primera persona de Prime no sólo fue una novedad para la serie, sino que también ayudó a revitalizar las ventas de la saga, que mostraba ya signos de agotamiento.







AÑO 1986 **COMPAÑÍA** Taito **FORMATO** Arcade

ARKANOID

EL DESENLADRILLADOR



Todos señalan a *Breakout* como inspirador oficial del arcade de Taito, pero, ¿y si hubo un juego similar antes de la creación de Atari? Investigando en mi biblioteca sobre bates/paddles en posición horizontal y ladrillos de colores —sí amigos, no todo está en Internet—, descubrí una recreativa de 1973, tres años antes que *Breakout*, llamada *TV Pin Game* de Chicago Coin. Un año después, aparecería *TV Pinball*, de Exidy, y, en 1975, *TV Flipper*, de Midway. La primera era un calco de *TV Pin Game* y la segunda sustituía el "pomo" de control por un joystick. ¿Qué me hace dudar sobre la paternidad del género de *Breakout*? Pues que, en 1973, ya existían un bate que se movía de forma horizontal, una bola, una serie de bumpers/ladrillos —dieciséis, para ser exactos—, reboteadores y un blanco móvil a los que golpear. Está claro que el título de Atari ofrece más analogías con *Arkanoid*, pero hay que hacer justicia con una recreativa que pudo inspirar a los creadores de *Breakout* (1976), que fueron, ni más ni menos, Nolan Bushnell y Steve Bristow, en cuanto a concepto, y Steve Wozniak y el mismísimo Steve Jobs diseñando el hardware.

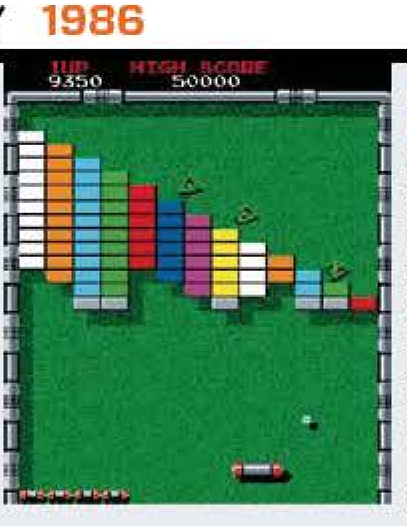
Oportunismo y calidad

Entonces, llegaron Taito y el diseñador Akira Fujita, en 1986, y revolucionaron el panorama recreativo con *Arkanoid*, alumno aventajado y evolucionado de todo lo dicho anteriormente. La propuesta de Taito, con rueda de control giratoria óptica incluida, desplegaba ante la atónita mirada del jugador una serie de pantallas compuestas por ladrillos de colores sobre fondos hipnóticos.

30 AÑOS ROMPIENDO LADRILLOS

El metálico golpe de la bola con el bate nos ha acompañado desde 1986, en más de dieciséis sistemas.

1986



ARKANOID (ARCADE)
El control rotacional óptico hizo de *Arkanoid* una coin-op diferente en la que predominaban jugabilidad y adicción sobre el apartado técnico. Tenía 32 pantallas y el enemigo final.

1986



ARKANOID (FC/NES)
La mejor versión de 8 bits. Incluía mando analógico para emular el original y añadía tres pantallas exclusivas.

1987



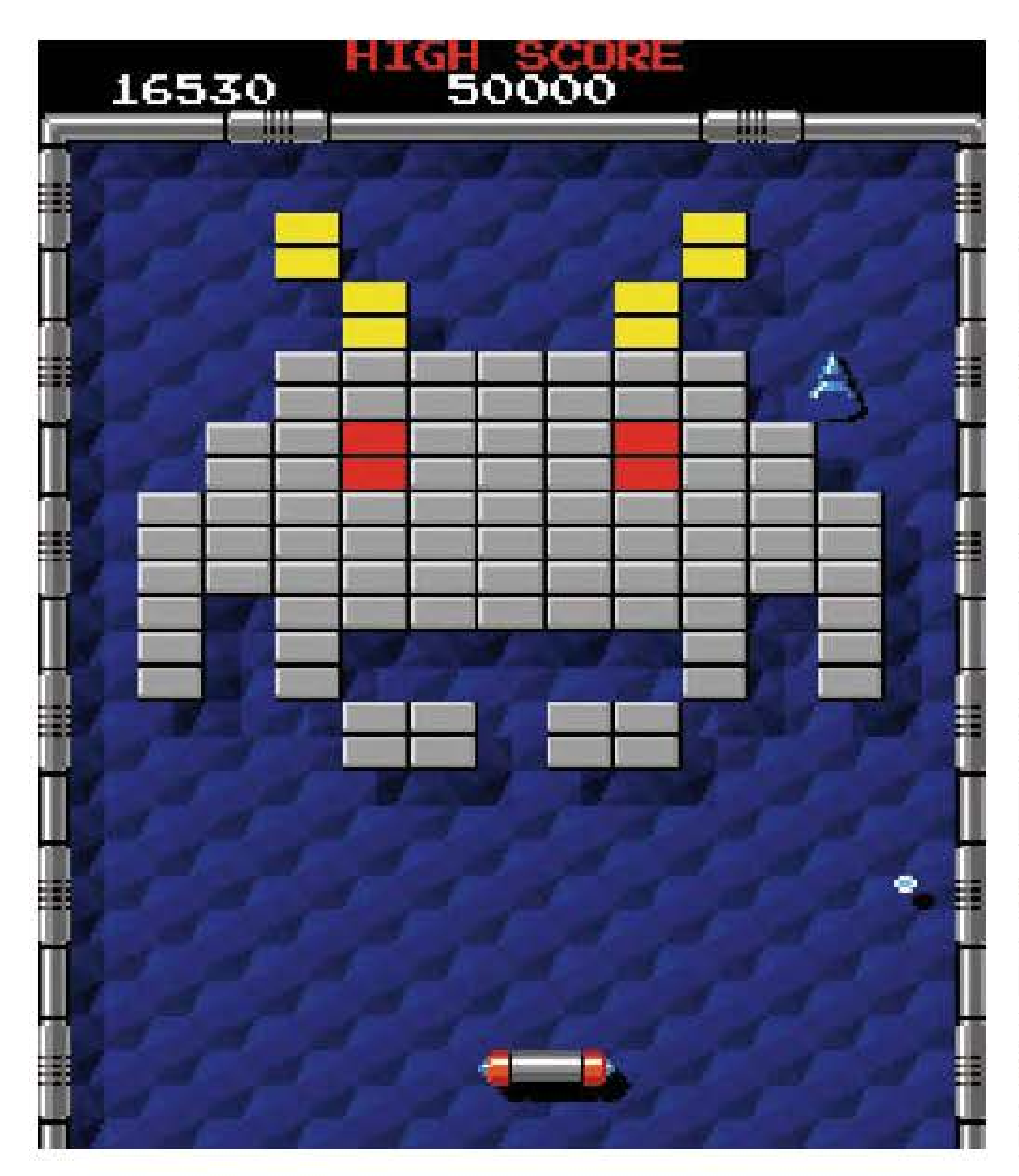
TOURNAMENT ARKANOID (ARCADE)
Versión recreativa exclusiva para el mercado norteamericano, con 32 pantallas nuevas.

1987



ARKANOID II REVENGE OF DOH (ARCADE)
Podías elegir ruta. Había 62 pantallas y tres jefazos que batir.

■ Por Marcos García @marcostheelf 





Nuestra misión, a bordo de la nave/bate/paddle Vaus —sí, incluso tenía argumento— era desenladrillar 32 pantallas a golpe de bola y, después, enfrentarnos a una entidad enemiga, Doh, que había destruido nuestra nave nodriza Arkanoid. Para facilitar las cosas, se incluyeron siete cápsulas que ofrecían ventajas y poderes variados, como disparar, aumentar el tamaño de Vaus, multiplicar la bola por tres, avanzar a la siguiente fase, e incluso ganar una vida extra. Los fanáticos de la coin-op de Taito recordarán con cariño la dificultad de las pantallas 5, 10, 15 y 26, así como el duelo con Doh, que no permitía continuar. *Arkanoid* consiguió el galardón de plata en los Gamest Awards de Japón de 1986, en dura pugna con *Bubble Bobble*, *Fantasy Zone* y *Rygar*. Tras el éxito, los clones "descarados" no tardaron en llegar: *Gigas* (Sega) y *Quester* (Namco) son dos ejemplos. Su popularidad y su sencillez técnica le llevaron a visitar dieciséis sistemas y a impulsar una era dorada del género del bate y la bola. ■

LA PROPUESTA AUDIOVISUAL DE TAITO EJERCÍA UN EFECTO HIPNÓTICO SOBRE EL JUGADOR

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 04 / 07 **AÑO** 1992





LO SABEMOS: son clónicos de *Breakout*/*Arkanoid*, pero ambos extendieron el legado de un esquema perfecto para consolas portátiles como Game Boy o Game Gear. *Alleyway* no levantó grandes pasiones, pero alcanzó el grado de "chachi game" para nuestros redactores de antaño y planteó "adicción pura sin conservantes ni colorantes". Por su parte, el colorista *Woody Pop* volvió loco a Nikito Nipongo, que dijo de él que era "un auténtico portento de adicción arkanoidiana".

1988



ARKANOID II REVENGE OF DOH (FAMICOM)
Exclusivo para Japón, con nuevo mando Vaus, fase 0 contra Doh, modo Versus tipo *Pong* y editor de fases.

1997



ARKANOID DOH IT AGAIN (SNES)
Tenía 99 fases, editor de pantallas, nueve cápsulas, tres modos para dos jugadores y, además, era compatible con el ratón de Super Nintendo.

1997



ARKANOID RETURNS (ARCADE/PS)
La versión PlayStation, además de incluir la coin-op, añadía modo Extra, modo Squash y editor.

2007



ARKANOID DS (NINTENDO DS)
La versión japonesa incluía un bonito mando analógico que se conectaba a la consola. Tenía Modo Clear con 140 pantallas, modo Quest y multijugador para cuatro personas.

A lo grande. La idea de crear una PC Engine más potente no era mala, pero su alto precio y la falta de software arruinaron la ambiciosa propuesta de NEC.

Ingeniería pura. El diseño fue bastante arriesgado, pero ese aspecto de pieza de maquinaria pesada de origen militar le confiere a SuperGrafx una sensación de potencia y poder irresistible.

PC ENGINE SUPERGRAFX

LA CONSOLA DE LOS CINCO JUEGOS

PC Engine era una máquina de éxito en Japón, pero NEC se obsesionó en buscar sucesora.

Nos encontramos en 1988. Los brillantes ingenieros de Hudson Soft y NEC Home Electronics que diseñaron PC Engine, segunda consola más vendida en esa época tras Famicom, necesitaban plantar cara a la futura 16 bits de Nintendo. La prensa japonesa comenzó a filtrar las primeras informaciones sobre el nuevo proyecto PC Engine 2 de NEC/Hudson Soft y algunas características técnicas, como sus 32K de RAM o 128K de vídeo RAM, aparecían junto a bocetos del atrevido diseño de la máquina. La idea era que la nueva máquina apareciese en 1990, pero las cosas se precipitaron. El 7 de octubre de 1989, se presentó oficialmente SuperGrafx ante la prensa, no tanto como sucesora real de PC Engine, sino, más bien, como un nuevo concepto de entender el videojuego: trasladar la calidad de las recreativas a los hogares.

¡Una recreativa en casa!

Junto a SuperGrafx, se presentó un periférico de 70x30 centímetros llamado Power Console equipado con volante, palanca aceleradora, joystick, conexión para cuatro pads, teclado numérico y otras virguerías, que se acoplaba a SuperGrafx para recrear la experiencia de juego perfecta. Además del hardware, se habló de títulos como *Daimakaimura*, *Strider*, *1941*, *Galaxy Force II* o *Forgotten Worlds*. También se anunció la futura compatibilidad de software entre PC Engine y SuperGrafx: muchos títulos serían compatibles y las versiones de SGX contarían con mejoras gráficas y ventajas, como opción de dos jugadores simultáneos. A nivel técnico, SGX aportaba cuatro veces más RAM (32K) que su hermana menor, un segundo procesador de vídeo con su propia RAM (que elevaba la vídeo RAM a 128Kb) y un chip controlador para gestionar ambos procesadores. Resumiendo, un ligero plus de potencia, el doble de sprites en pantalla (128, respecto a los 64 de PCE), dos planos de scroll independientes por hardware y más RAM para mejores gráficos y sonidos/voces digitalizados, por ejemplo. Los planes de NEC eran vender 300.000 máquinas en seis meses (al alto

EL ARTE DE LO IMPOSIBLE

SuperGrafx iba a contar con el periférico más espectacular jamás creado... pero nunca salió a la venta. Al menos, NEC garantizó compatibilidad con las dos unidades CD.



POWER CONSOLE El sueño "todo en uno" de cualquier jugador. ¿Habría revolucionado el ocio electrónico?



RAU-30 Esta curiosa interfaz era necesaria para conectar una SuperGrafx al CD-ROM² System o "maletín gris".



precio de 39.800 ¥, unos 300 €) y lanzar Power Console en primavera de 1990 (59.800 ¥). El 30 de noviembre, SuperGrafx salió a la venta con un solo juego en catálogo, el insulso *Battle Ace*. Mientras, todo Japón seguía hipnotizado por un prodigio portátil llamado Game Boy.

Desastre absoluto

Los más de dos millones de usuarios de PC Engine y las desarrolladoras no captaron el mensaje de NEC/Hudson Soft, pese a ser retrocompatible. El segundo juego exclusivo, *Granzort*, tardó en aparecer cuatro meses y, aunque NEC Avenue trabajaba en *Daimakaimura* y los juegos ya mencionados, además de *Out-Run* y *Darius*, Power Console nunca saldría a la venta por costes de fabricación y las pobres ventas de SGX. Esto paralizó el desarrollo de sus juegos, en favor de las versiones de PCE. Ni la excelsa versión de *Daimakaimura* ni los coletazos finales de Hudson Soft con *Aldynes* y *1941* salvaron a esta insólita máquina, a medio camino entre presente y futuro.

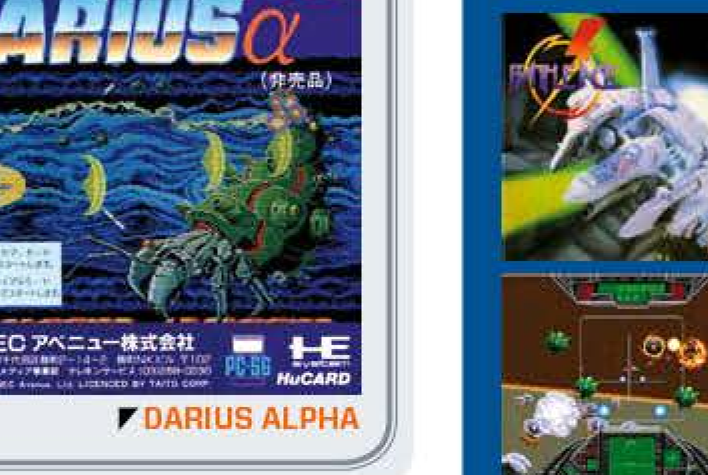
SUPER CD-ROM²
Al igual que sus tres hermanas pequeñas, SuperGrafx se conectaba a la unidad Super CD-ROM² directamente.

LOS JUEGOS PC-SG

APARECIERON DOS HuCard, que ofrecían mejoras si las ejecutabas en SuperGrafx, eliminando el molesto parpadeo de sprites. *Darius Plus* es la versión light de *Super Darius* de CD-ROM², mientras que *Darius Alpha* es un "boss rush" promocional (salieron 800 unidades) que hoy ronda los 1.500 euros.



DARIUS PLUS



DARIUS ALPHA

TOP 5 Y ÚNICO...

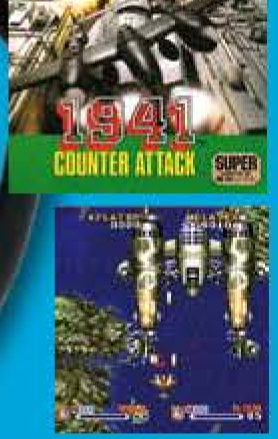
Los juegos aparecieron entre el 30 de noviembre de 1989 y el 23 de agosto de 1991. Incluían estuche de cartón y su precio era muy alto (6.500-10.800 ¥).

DAIMAKAIMURA



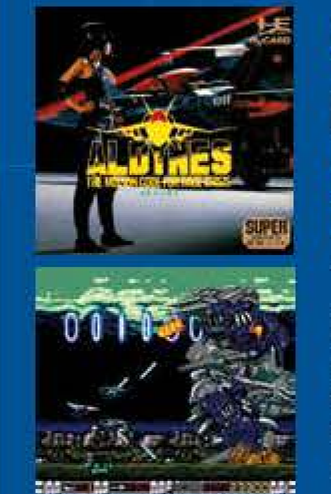
Obra cumbre y excusa perfecta para tener una SuperGrafx. Las virtuosas manos de NEC Avenue crearon una versión casi calcada del arcade de Capcom. Sus 8 megabits garantizaron animaciones prodigiosas para Sir Arthur, enemigos, intro y escenarios pixel perfect. El suave scroll por hardware hizo el resto. Sólo fue superado por la versión X68000 de 1994.

1941 COUNTER ATTACK



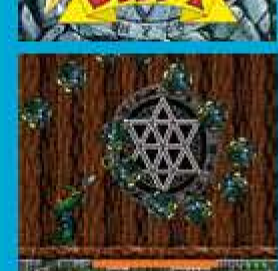
El espectacular shoot'em up vertical de Capcom fue exclusivo de SGX durante años. Fue una gran demostración de lo que el potenciado hardware de NEC era capaz de ofrecer, con docenas de enemigos y disparos en pantalla, jefes finales de tamaño colosal, scroll casi perfecto, armamento convincente, buenas melodías y una dificultad que aconsejaba la compañía de un segundo jugador.

ALDYNES



Hudson Soft y Produce aunaron fuerzas para crear el shoot'em up definitivo de SuperGrafx. El resultado: siete fases variadas, jefes finales de gran espectacularidad, impresionantes planos de scroll por hardware, armamento y "power-ups" feroces, una BSO punzante... pero también altibajos de ritmo y calidad. Por cierto, ¿quién demonios eligió el color del cielo de la primera fase?

MADO KING GRANZORT

Juego de acción y plataformas protagonizado por mechas y basado en la serie de anime del mismo nombre. Alternábamos entre tres robots con diferentes armas (espada, lanza o disparo) y poderes. Gráficamente era un poco simplón, pero si le dedicábamos unos minutos y avanzábamos hasta el primer jefazo, resultaba muy adictivo. Usaba bien el scroll por hardware.

BATTLE ACE



La creación de Hudson Soft nació como demo gráfica y acompañó el lanzamiento de SGX. Era un shooter puro, tipo *Afterburner* o *Galaxy Force II*, con vista interior, que utilizaba rutinas de pseudoscaling y una BSO animosa para cautivar al jugador, algo que no lograba por su repetitivo desarrollo y sus pobres gráficos. Todas las fases incluían combates, zonas de obstáculos y un jefe final.

TELÉFONO ROJO



“Para que veáis que no soy Javier Abad, como afirmáis más de uno, aquí me tenéis con él, de camino al cine para ver "Independence Day: Contraataque". No hace falta decir que las palomitas las paga siempre él.”

Yen

Yen te responde

Obsesión con Assassin's Creed

¡Hola, Yen! Es la primera vez que te escribo. Soy una catorceañera vallisoletana que ha empezado a leer Hobby Consolas (felicidades por los veinticinco años entre los hispanohablantes) en diciembre de 2015 (lo sé, un poco tarde). Me ha gustado mucho la revista, pero el Teléfono Rojo me ha encantado. Bueno, mejor dejo de enrollarme y voy al grano. Sólo son dos preguntas.

■ ¿Se sabe algo más del supuesto *Assassin's Creed Empire*, aparte de que se ambientará en el antiguo Egipto? Es que tengo una obsesión con esta saga...

Pues sí que has tardado en empezar a leernos, pero, como te gusta esta sección y se te da bien el "peloteo", voy a contestar todas tus dudas. Ubisoft ha decido dar un pequeño descaso a la saga *Assassin´s Creed* durante este año, y no se tienen noticias de una nueva entrega mas allá de los rumores que sitúan la acción en Egipto. Quizás, aprovechando el estreno de la primera película sobre la saga, tengamos nueva información al respecto.

■■ ¿Te gustaría ver algún día, su majestad Yen, un *Assassin's Creed* ambientado en la Alemania nazi? Gracias por responder. "Talué".

Ojalá podamos ver algún día un juego de la saga ambientado en esa época, aunque, por el momento, lo veo poco probable. Si estás interesada en este periodo de la historia, tienes una PS3, una 360 o un PC y puedes perdonar que no sea un *Assassin´s Creed*, deberías probar *The Saboteur*, un título de mundo abierto que se desarrolla en la Francia ocupada por los nazis durante la Segunda Guerra Mundial y que tiene una jugabilidad parecida a la de la saga de Ezio. Seguro que te gustará.

Loreguitar



■ **The Saboteur.** Es un juego de EA de mundo abierto protagonizado por Sean Devlin, en el que luchamos contra la ocupación nazi para liberar París durante la II Guerra Mundial.



■ **Assassin's Creed,** la película, se estrenará estas navidades y, aunque la saga se esté tomando unas vacaciones, seguro que, pronto, tendremos noticias de una nueva entrega.

LA PREGUNTA DEL MES

Segunda vida para una consola

■ Hola, Yen. Tengo una duda, y espero que me la puedas aclarar. Tengo en mente comprarme una PS4 o una Xbox One de segunda mano, pues nueva no me la puedo permitir. ¿Qué problemas o errores me puedo encontrar? Gracias por adelantado.

En principio, no deberías tener ningún problema con una consola de segunda mano, siempre que la adquieras en un establecimiento de confianza que te dé garantía o te asegure que esa consola funciona perfectamente y que no ha tenido problemas de calentamiento (o golpes en partes delicadas que pudieran afectar, por ejemplo, al disco duro). Game, por poner un ejemplo, da una garantía de seis meses a las consolas seminuevas y, antes de ponerlas a la venta, las somete a una limpieza a fondo y varias pruebas para comprobar que no tienen ningún fallo de este tipo.

Marco Insa









Kirby y el Pincel Arcoíris. Es un colorista plataformas para Wii U que cuenta con unos gráficos basados en plastilina y hace un buen uso de los controles táctiles.

Arañas, tortugas y otros bichos

A las buenas, Yen, sabio entre los sabios del mundo de los videojuegos. Lo primero es felicitaros por haber conseguido llegar al número 300 de la revista, y no sólo eso, sino haberlo hecho con un nivel altísimo de calidad. Cosas así no pasan todos los días. Tengo unas preguntas que, con tu inconmensurable sabiduría, espero que me puedas ayudar a resolver:

Ando actualmente jugando a *Kirby y el Pincel del Arcoiris* (no se puede jugar a todo como novedad). Si bien me está gustando mucho, no se me quita de la cabeza la idea de que se me antoja más un juego de 3DS que de Wii U. No invita a pensar lo contrario la importancia que tiene en este juego el uso de la pantalla táctil. ¿Originariamente iba a ser un juego de la consola portátil y, posteriormente, pasó a desarrollarse para sobremesa?

Mi inconmensurable sabiduría está ya pensando en las vacaciones, pero lo que queda de mí va a intentar contestarte. No, esa entrega de *Kirby* siempre ha estado planteada y en desarrollo para Wii U, y los controles táctiles se han usado por las características del GamePad (o tabletomando) de la consola. Aun así, como bien has percibido, el tipo de juego encajaría con 3DS, así que quizás, en el futuro, veamos una versión para este sistema. O no...

La noticia más inesperada de este E3 ha sido, para mí, el anuncio de un nuevo juego de *Spider-Man*, en esta ocasión exclusivo para PS4. ¿Se sabe algún dato del juego? ¿Será de mundo abierto o seguirá una historia lineal?

El nuevo título de Insomniac Games fue una de las sorpresas del pasado E3 y, desde su presentación, es uno de los títulos más esperados de PS4. De momento, no tenemos muchos detalles y sólo sabemos que tendrá una historia original que no estará inspirada en ninguna de las películas del superhéroe y que Marvel va a estar muy implicada en su desarrollo. Fijándonos en los vídeos de la presentación, todo apunta a que será un sandbox, pero aún está al principio de su desarrollo, por lo que tendremos que esperar para el resto de cuestiones hasta finales de 2017, fecha previsible para su lanzamiento.

Según parece, el juego de las Tortugas Ninja de Platinum Games ha sido un fiasco. ¿Cuál es tu opinión personal sobre el mismo? Yo tenía muchas expectativas puestas en él, pero visto lo visto... Muchas gracias por tu tiempo, y a seguir disfrutando de este mundillo.

La verdad es que los fans de las Tortugas Ninjas y de los antiguos juegos de Konami teníamos las expectativas muy altas con este título, sobre todo por la calidad de la que hacen gala casi todas las producciones de Platinum Games. Lamentablemente, como bien dices, a mí me ha parecido un chasco de los gordos, un juego repletito de defectos y, encima, cortísimo.

David Guirado Lozano

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan. No ha sido un juego digno de la trayectoria de Platinum Games ni lo que los fans de estos reptiles esperábamos, para nada.



SPIDER-MAN PARA PS4 APUNTA MUY ALTO Y, AUNQUE AÚN LE QUEDA MUCHO TIEMPO DE DESARROLLO, YA ESTOY DESEANDO JUGARLO

VUESTRA OPINIÓN



Nunca es tarde para leer Hobby

Jon Amil

El otro día, llegué a casa de mi abuela y la encontré leyendo, muy concentrada, una Hobby Consolas que me había dejado allí. A partir de ahora, le voy a llevar la revista todos los meses, a ver si le meto el gusanillo de los videojuegos. Como tenga la misma destreza con el mando que con las agujas de calceta, le espera un futuro muy prometedor en las competiciones de eSports.

P.D.: Os envío adjunta la foto de mi abuela leyendo la revista, para que publiquéis junto al texto. Vaya, si decidís publicarlo, que, si no, tampoco pasa nada. Soy un hombre adulto, puedo soportar el rechazo. Simplemente, lloraré en una esquina abrazado al primer número de la Hobby Consolas que me compré cuando era pequeño, preguntándome por qué todo el amor que os he dado estos años no es correspondido...

YEN

Cómo te va el drama, ¿eh? Puedes ver que, después del chantaje afectivo al que me has sometido, he decidido publicar la foto, aunque me he quedado con ganas de verte llorar abrazado al primer numero. Ya ves que el amor que has demostrado sí ha sido correspondido y, a cambio, espero dos cosas: que siga leyéndonos y que, si ficha en breve por un equipo de eSports, nos mencione con mucho cariño en alguna entrevista.

VUESTRA OPINIÓN



Harto de hartazgos

Sergio Gutiérrez
Harto. Estoy harto de meterme en diversos foros del sector que tanto amamos, principalmente en secciones de noticias relacionadas con los videojuegos. Harto de ver que el más nimio detalle es capaz de desatar una especie de guerrilla que deja en un triste segundo plano una información interesante. Harto de ver cómo la gente defeca en todo lo que huela a una consola que no posee. Harto de gente que no vive el ocio de forma sana y prefiere amargarse y despotricar contra la competencia. Pero yo me pregunto... ¿qué competencia? ¿Acaso son accionistas? ¿Sus consolas los amenazan con autodestruirse? Harto de hartazgos...

YEN
Estoy de acuerdo con tus reflexiones, pero esta "competitividad" es tan antigua como el propio mundo de las consolas y forma parte del circo que se monta alrededor de ellas. Como el ciclo de la vida, todo comienza con la publicación de las especificaciones técnicas de cada consola, que da pie a estos debates y a que aparezcan usuarios escribiendo auténticas burradas que poco o nada tienen que ver con nuestro entretenimiento favorito. Internet ha ayudado a amplificar este fenómeno. Lamentablemente, creo que todo se debe a querer hacer prevalecer nuestra opinión por encima del resto y, en muchas ocasiones, olvidamos que la verdadera misión de estas máquinas es entretenernos. Entrar en discusiones mas allá de eso sólo sirve para retratar nuestra estupidez.

» Buscando un conflicto bélico realista

Hola, Yen. Soy un fiel lector de esta revista desde hace más o menos doce años y, desde el primer día que la compré, no he fallado nunca al kiosco. Gracias por todo y seguid así. Bueno, mis preguntas son las siguientes:

■ Ya que Rockstar no ha dicho nada en el E3, ¿crees que, tarde o temprano, anunciará *Red Dead Redemption 2*? Y, si fuera así, ¿para cuando dirías que saldrá más o menos?
Esa fidelidad hay que recompensarla, así que vamos con tus respuestas. Ya hace tiempo que corren numerosos rumores sobre la siguiente entrega de *Red Dead Redemption*, pero por el momento no hay nada oficial al respecto. Viendo el éxito del original y el interés que ha despertado su llegada en forma de juego retrocompatible a Xbox One (las ventas se han disparado), yo apostaría que, más pronto que tarde, veremos una secuela, aunque darte una fecha ahora es imposible.
■■ ¿Crees que, si *Battlefield 1* es un éxito, *Call of Duty* terminará siguiendo sus pasos y veremos un juego ambientado en un conflicto real?
Vaya por delante que estoy seguro de que el próximo *Battlefield* va a ser un éxito, pero *Call of Duty*, que yo recuerde, ya ha tenido varios juegos ambientados en conflictos reales, como la Segunda Guerra Mundial o el conflicto de Bahía de Cochinos, en Cuba. Si a lo que te refieres es a si el éxito del juego de EA podría "obligar" al próximo *CoD* a regresar a una ambientación menos futurista y más realista, mi opinión es que sí, que sucederá tarde o temprano.
■■■ ¿Veremos, algún día, un nuevo *Tourist Trophy*? Felicidades por esos 300, y que sean muchos más.
Con el trabajo que debe de tener en estos momentos Polyphony Digital, con *Gran Turismo Sport* y el futuro *Gran Turismo 7*, dudo mucho que tengan tiempo para retomar su simulador de motos, por lo que creo que no lo veremos, aunque nunca se sabe. Siempre te quedará el DLC de las motos de *DriveClub*, aunque no sea lo mismo

Alejandro Jiménez



Call of Duty: World at War. La entrega desarrollada por Treyarch se ambientaba en distintos frentes reales de la Segunda Guerra Mundial.



Horizon: Zero Dawn. Es una de las grandes apuestas de Sony para el próximo año. Protagonizado por una cazadora, nos hará explorar un inmenso territorio lleno de criaturas mecánicas.

Un Horizon-te sin downgrade a la vista

Hola, Yen (Javier Abad, ejem), es la primera vez que te escribo y me gustaría que me resolvieras unas cuantas dudas:

■ Tanto en el E3 de este año como en el del anterior, *Horizon: Zero Dawn* tuvo un puesta en escena espectacular y, con eso, me refiero a su potencia gráfica. ¿Es posible que veamos un downgrade significativo antes del lanzamiento? ¿Fecha estimada?
Veo que la broma del Sensor del mes pasado ha calado hondo, ¿eh? Así que dejemos clara una cosa, no soy Javier Abad y soy infinitamente más guapo, con mucho más pelo. Aclarado este punto, vamos con tus respuestas. Todo el que ha probado la demo jugable de *Horizon* en el E3 coincide en que su calidad gráfica es impresionante y, dado que dicha demo estaba siendo ejecutada en una PS4, dudo mucho que veamos un downgrade gráfico a estas alturas de su desarrollo. Su fecha de lanzamiento oficial es el 1 de marzo de 2017, y confío en que no se produzca ningún retraso, aunque ya sabemos que todo es posible.

BATTLEFIELD 1 SE AMBIENTARÁ EN LA I GUERRA MUNDIAL. MUCHOS FANS DE CALL OF DUTY QUIEREN QUE REGRESE AL REALISMO BÉLICO

■■ ¿Ya se ha confirmado la fecha de lanzamiento de *Kingdom Hearts III*? ¿Veremos un mundo de "Star Wars"?
Aún no hay fecha confirmada para la aventura de Square y Disney. Quizá en el Tokyo Game Show, que se celebra del 15 al 18 de septiembre, Square desvele algo más sobre su lanzamiento y si tendrá algo ambientado en "Star Wars", algo que todos los fans esperamos desde que Disney se quedó con los derechos de la saga espacial.

■■■ Y, para terminar, ¿habrá una segunda entrega de *Sombras de Mordor* o algún otro videojuego ambientado en la Tierra Media?
Que yo sepa, no hay nuevos juegos sobre la Tierra Media planificados a corto plazo, pero, en el caso de *Sombras de Mordor*, sus ventas y las excelentes críticas que le llevaron a ser juego del año en 2015, seguro que acabaremos viendo una continuación de las aventuras de Talion y Celebrimbor.

Pablo



■ **Kingdom Hearts 3.** Muchos fans de esta colaboración de Square y Disney no dejan de preguntarse si, por fin, la saga "Star Wars" formará parte de las aventuras de Sora y Compañía.

Ultrafan de Mega Man lo descubre: no soy Abad

¡Hola, Yen! No es la primera vez que te escribo y llevo demasiados años siguiéndoos como para saber que tú estabas en Hobby Consolas antes que Javier Abad. De hecho, creo que Yen no ha sido sólo una única persona a lo largo de todos estos años, sino varios de los redactores que han ido pasando por la revista. Bueno, voy a por las preguntas, que es lo que nos interesa:

■ *Mighty nº 9* es un *Mega Man*, pero, ¿a qué estilo es más fiel? ¿A los *Mega Man* clásicos o a la saga *X*, donde cogías power-ups para descubrir nuevos secretos? Es que sólo me interesa de ser como este último caso.
Por fin alguien se ha dado cuenta de lo evidente. Llevo veinticinco años contestando vuestras preguntas y la llegada de Javier Abad a Hobby Consolas es posterior, así que a ver si queda claro: Yen sólo ha habido uno. Pero Javier Abad han sido varios redactores.

Aclarado esto, vamos con tus preguntas. La jugabilidad e, incluso, los diseños de *Mighty nº 9* se basan en los inicios de la saga *Mega Man*, por lo que creo que no es lo que buscas. Aun así, dale una oportunidad, pues, a pesar de los problemas de su desarrollo, con varios retrasos, y de que sus créditos finales duran cuatro horas (como lo lees), el juego es entretenidillo.

■■ Hablando de *Mega Man X*, ¿sabes si va a salir algún recopilatorio en la PS Store de esta saga, como ya sucediera con la saga clásica?
Ya existe un recopilatorio sobre el personaje, titulado *Mega Man X Collection*, para Cube y PS2. Lo editó Capcom sólo para EE.UU. en 2006 y, lamentablemente, nunca salió de allí. Quizá, ahora que Capcom ha remasterizado algunas de sus obras y que Sony ha hecho lo propio con algunos títulos de PS2 para PS4 a través de PS Store, podamos ver algo... pero no parece probable, al menos a corto plazo.

■■■ ¿Algún rumor sobre *Castlevania*? Y ya puestos, ¿que sea en 2D? Me extraña que no saquen nada más, para 3DS aunque sea, después de todos los "Castle" que tuvieron GBA y DS.
Mucho me temo que, con la reestructuración de Konami para apostar por los juegos móviles y abandonar el desarrollo de triples A, no veremos un nuevo juego de la serie a corto plazo. Eso sí, Koji Igarashi está trabajando en *Bloodstained*, un sucesor espiritual. »

VUESTRA OPINIÓN

Reflexiones y maletines

Marcos Fdez. Berruezo ■■■
¡Buenas, Yen! Estos días, he reflexionado bastante sobre las críticas negativas de la comunidad por la vuelta de tuerca que Capcom le ha dado a la saga *Resident Evil* con la séptima entrega. Desde hace bastante tiempo, los fans de la saga pedían fervientemente un retorno al survival horror y, ahora que se ha hecho, ahora que Capcom ha escuchado a la gente, también se la critica. "Es en primera persona", "se parece demasiado a *P.T.*", "no hay zombies"... ¿Qué habría pasado si hubieran vuelto a las cámaras fijas? Me estoy volviendo más loco que buscando la utilidad del dedo falso de la demo de PSN. ¿Podríais, por una vez, mandar vosotros maletines a una compañía, para que Capcom suelte prenda sobre el final secreto de la demo de *RE7*? Gracias.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■
En la redacción hacemos colectas para llegar a final de mes, así que como para mandar maletines estamos nosotros. Sobre la demo de *RE7*, lo que está claro es que nunca llueve a gusto de todos y tendremos que esperar para ver si el resultado final convence a todos los fans de la saga.





» ■■■■ **Recomiéndame algún Metroidvania con ambientación más "vania" que "metroid", es decir, que no sea *Axiom Verge*.**
Me he dejado la bola de cristal en casa de mi abuela y, como no especificas para qué plataforma quieres que te recomiende, pues ale, ¡al tuntún! Una buena elección sería *Salt and Sanctuary*, que mezcla la dificultad de la saga *Dark Souls* con un desarrollo en la línea de lo que buscas y una ambientación también gótica. Si puedes pasar por alto la ambientación, también te recomiendo encarecidamente *Shadow Complex*, que, aunque cuenta con una estética más futurista, también entra dentro de los parámetros del tipo de juego que buscas.
■■■■■ **¿Podremos ver algún juego más de *Zelda* propiamente dicho (no experimentos como *Tri-Force Heroes*) con vista cenital? Son los únicos *Zelda* que me han gustado de verdad. Eso es todo, Yen.**
Pues espero que sí. Además, ya se ha visto que este tipo de juegos se llevan muy bien con las características de una portátil como 3DS, por lo que espero que Nintendo se anime y nos traiga una nueva aventura de Link usando esta perspectiva aérea, como en *A Link Between Worlds*, que, además, casó muy bien con el efecto 3D.
Agustín Álvaro

■ **Shadow Complex.** Desarrollado por Chair, este juego cuenta con una jugabilidad basada en los pilares de los Metroidvania. Ha sido remasterizado recientemente para las consolas de nueva generación.

Preguntas nintenderas con mucho ritmo

¡Aúpa, Yen! ¡Enhorabuena por estar 301 números respondiendo preguntas! Esta segunda vez que te escribo, traigo preguntas nintenderas:

■ **¿Se sabe cuándo saldrá *Rhythm Paradise Megamix* y si tendrá las canciones en castellano?**
Aúpa a ti también, y gracias por tus felicitaciones. Vamos a contestarte por segunda vez a tus inquietudes nintenderas. *Rhythm Paradise Megamix* llegará, si nada se tuerce, el 21 de octubre, tanto en formato físico como digital para la eShop. Sobre el tema de las canciones en castellano, aún no tengo esa información, pero el anterior sí trajo temas con voces en castellano...
■■ **¿Qué juegos de *Phoenix Wright* quedan por llegar?**
El más inmediato es *Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice*, que llegará a finales de septiembre sólo en formato digital, y pendiente de confirmar si lo hará con los textos en castellano. Hay títulos como *Dai Gyakuten Saiban: Naruhodō Ryūnosuke no Bōken* que no creo que salgan jamás de Japón, así que no los esperes.
■■■ **¿Cuáles son tus cinco juegos favoritos de la eShop de 3DS?**
Pues me gustan mucho *Attack on Titan*, *Pullblox*, *Boxboy*, *Mutant Mudds* y, por supuesto, *Shovel Knight*.
■■■■ **Mójate, que estamos en verano. ¿Será *Breath of the Wild* el mejor *Zelda* de toda la historia?**
Todo apunta a que así será. Después de probar la demo del E3, he quedado entusiasmado. Y no sólo yo: mis compañeros, que también lo han podido probar hace poco, han quedado asombrados con la calidad de los gráficos, la física de los objetos y la sensación de libertad que dará el juego. Creo que va a ser una excelente despedida de Wii U y una inmejorable manera de estrenar la nueva NX.
■■■■■ **¿La próxima consola de Nintendo será retrocompatible con Wii U y podrá, además, recibir juegos third party como PlayStation 4 y Xbox One? Por cierto, NX me parece un nombre perfecto para la próxima consola: moderno y potente. Yo no lo cambiaba. Saludos.**
Sé que estáis deseando saber cosas de NX, pero, por el momento, no hay nada, ni de especificaciones de la máquina ni sobre la retrocompatibilidad.
Álvaro Sánchez

■ **The Legend of Zelda: Breath of the Wild.** Fue el gran triunfador del pasado E3, al llevarse galardones como el de mejor juego de la feria. Ha sido alabado por su estética y por su jugabilidad.





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Hola, Yen. Sé que recibes muchas preguntas y no puedes responder a todas, pero esta pregunta es la más importante que has recibido jamás. Allá va... ¿te gustan los bollycaos?**
Yen: Pensé que me ibas a preguntar algo más trascendental, como si soy de Sega o de Nintendo. La verdad es que sí me gustan los bollycaos, pero soy más de Dorayakis. También adoro los Bony y los Tigretón, por si quieres mandarme un par de cajas a la redacción de regalo. Si se puede, que sean de este tamaño. Gracias.



■ **Holiwi, Yen. ¿Me regalas una Xbox One original con 500 GB y Kinect? Ah, ¿y un disco duro externo Seagate de 4 TB para la Xbox One y otro de 2 TB para la Xbox 360?**
Yen: Claro, hombre, eso está hecho. Bájate a la tienda que te venga bien, coge lo que quieras sin limitarte a lo que me has pedido. Aprovecha y deja ya encargadas una PS4 Neo con PS VR y un buen surtido de juegos. Cuando vayas a pagar, comenta que vas de mi parte, que lo apunten en mi cuenta. Si te ponen cualquier pega, prueba con otra tienda. Así, hasta que cuele en alguna.

■ **Últimamente, Xbox One no va muy bien y no tiene tantos buenos juegos como PS4. ¿Tú crees que está muriendo?**
Yen: Me comentan que está en la unidad de cuidados intensivos, que la están intentando reanimar con el boca a boca entre varios ejecutivos de Microsoft, e inyectándole juegos por vía intravenosa. Espero que se recupere pronto, porque, si no, tendremos que enterrarla... ¿O eso hará Microsoft cuando llegue la slim?

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

THE LAST GUARDIAN

Tras una década en desarrollo, os contamos todo sobre el último gran juego de Fumito Ueda, que llegará en octubre.



ATTACK ON TITAN: WINGS OF FREEDOM

Has visto la serie y las películas; ahora te toca disfrutar con la gran adaptación al videojuego que ha logrado Koei Tecmo.

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

■ 25 DE OCTUBRE ■ JAPAN STUDIO (SONY) ■ AVENTURA

The Last Guardian

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

EL MESÍAS DE PS3 ERIGIRÁ SU IGLESIA EN LA FORTALEZA DE PS4

Tras un accidentado desarrollo, *The Last Guardian* está listo para emprender el vuelo. Se temió por su vida, pero, tras mudarse a otro nido, el nuevo polluelo de Fumito Ueda está preparado para maravillarnos con su delicado plumaje.

Parecía que nunca iba a cristalizar, pero el que estaba llamado a ser un diamante de PS3 llegará el 25 de octubre para convertirse en una de las joyas más brillantes del escaparate de PS4. Puede que hayan pasado muchos años desde que se anunció, pero su espíritu, heredero de los de *ICO* y *Shadow of the Colossus*, nos tiene igual de embelesados que el primer día.

El juego, que se ambientará en una misteriosa tierra de ruinas y fortificaciones, nos pondrá en la piel de un niño que, en seguida, se topará con una preciosa criatura alada llamada Trico. De primeras, el animal estará encadenado y será reticente a nuestra presencia, pero, una vez que lo liberemos, se empezará a forjar una relación de amistad que definirá la aventura.

La confianza es el camino

Japan Studio y Fumito Ueda nos invitarán a embarcarnos en un emotivo viaje. Ni el niño ni Trico podrán avanzar por sí solos, así que tendrán que colaborar para avanzar por niveles lineales repletos de peligros y obstáculos. La criatura irá a su libre albedrío y tendrá miedo de ciertos elementos, como el agua, de modo que el joven tendrá que apañárselas para hacerla avanzar. ¿Qué tal engañarla con barriles de comida, si las palmas y los gritos no funcionan? Además, podrá trepar a su lomo o agarrarse a su cola para superar caídas al vacío, de un modo que recordará a las montas de *Shadow of the Colossus*. También contará con un escudo de luz que le servirá para enfocar a estructuras que Trico podrá derribar para abrirse paso.

Visualmente, habrá detalles técnicos que se notarán heredados de PS3, pero la dirección artística y la banda sonora rebosarán magia. Habrá que ver la duración, pero tocará la fibra. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Ha salido de su letargo con todo su encanto intacto. Puede que, en lo técnico, tenga cosas de PS3, pero su magia y su espíritu prometen ser atemporales.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Master

“Es puro arte y belleza. Ver a Trico en movimiento es una gozada.”

WEB Ciberdine4

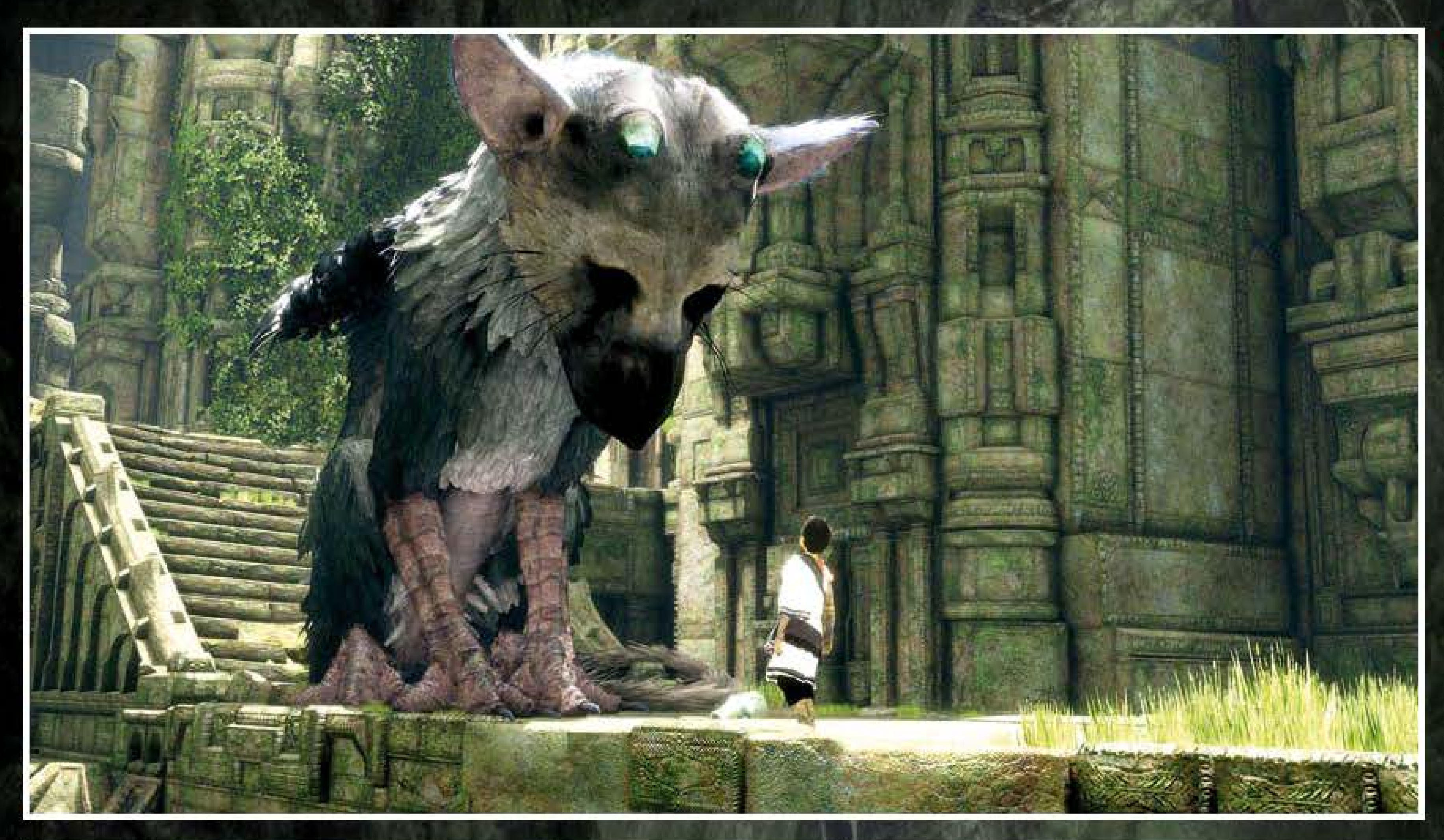
“A los que critican los gráficos se les nota que no han jugado ni a ICO ni a Shadow of the Colossus.”

WEB Jhoony321984

“La historia se ve fantástica, con esa lealtad. Lo quiero disfrutar con mis hijas.”







Pese a su imponente tamaño, Trico inspirará ternura. Sus alas, aparentemente lastimadas, no le permitirán emprender el vuelo.

El color de los ojos de Trico denotará su estado de ánimo. De primeras, será hostil, pero, a medida que avancemos, empezará a confiar en nosotros y a colaborar.







La historia estará narrada por la voz en off del protagonista, que, desde su adultez, contará la mágica aventura que vivió de niño.

LAS CLAVES

1 **FUMITO UEDA.** Habrá claras reminiscencias de *ICO* y *Shadow of the Colossus*, las dos obras maestras que el Team ICO creó para PlayStation 2.

2 **EMPATÍA.** El vínculo que se forjará entre el protagonista y Trico será vital para superar los niveles, que nos desafiarán con numerosos puzles.

3 **BELLEZA.** El juego se concibió para PS3, y eso se notará en las animaciones o las texturas, pero la dirección artística lo compensará con creces.



LA RELACIÓN ENTRE EL NIÑO Y TRICO DEFINIRÁ EL DESARROLLO DEL JUEGO

Los entornos de piedra y "ruinosos" irán en la línea de lo ya visto en las anteriores creaciones de Fumito Ueda.

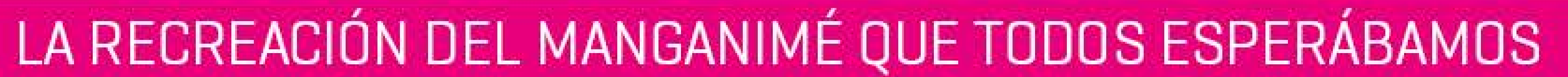
Wings of Freedom recreará el anime con todo lujo de detalle, incluidas las complejas maniobras de ataque en el aire.

■ 26 DE AGOSTO ■ TECMO KOEI ■ AVENTURA DE ACCIÓN

A.o.T. Wings of Freedom



■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



LA RECREACIÓN DEL MANGANIMÉ QUE TODOS ESPERÁBAMOS

Los amantes del manganime conocen bien su historia: la aparición de unos gigantescos y voraces titanes ha condenado a la humanidad a vivir en urbes amuralladas y solo un grupo de valientes soldados son capaces de hacerles frente.

Ese es el telón de fondo de "Ataque a los Titanes", una fenómeno que por aquí conocemos gracias al anime y que, tras un mejorable juego en 3DS, por fin va a tener una adaptación a la altura. Y no solo por recrear la estética de la serie o sus principales personajes (que no son pocos), sino porque además recreará todas sus señas de identidad, como su peculiar sistema de combate. Como ya hemos dicho, aquí nuestros enemigos serán los titanes, enormes criaturas con un único punto débil: la nuca. Para alcanzarlo tendremos que usar un equipo especial, el equipo de maniobras tridimensionales, una especie de cinturón con "cartucheras" que lanzan cables y se enganchan a paredes, árboles o lo que sea para propulsarnos. Consume combustible, y nos permite aumentar la velocidad a la que nos movemos. Algo así como deambular al estilo de Spiderman, pero más artesano...

Una demo con tres modos

El código que hemos jugado ofrecía tres modos: Tutorial, Batalla y Titán. El primero nos enseña los rudimentos del sistema de combate, que no será un "aporreabotones" como en otras producciones de Omega Force. Tendrá su miga y llegar a dominarlo por completo llevará un rato (hay funciones que requieren incluso "timing").

Batalla, por su parte, permitía echar un ojo al modo historia, con misiones como proteger un área de la ciudad, rescatar a alguien o acabar con un titán específico, al tiempo que nos presentaba objetivos secundarios, que nos permiten acceder a más aliados (como por ejemplo, para repostar combustible o reabastecernos de cuchillas con las que cortar titanes).

El último, el modo Titán, nos permitió controlar a Eren en su versión titán para disfrutar de una porción que se asemejaba más a un beat'em up, con golpes, agarres y técnicas especiales como los ataques de furia. Sobra decir que, en esta porción, la destrucción del entorno será lo más habitual... ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

A falta de ver cómo se integrarán estos modos en la versión final, será la adaptación de "AoT" que los fans estábamos esperando. Muy prometedor.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Raindom
"Por el estilo de juego y la calidad grafica es mejor para PS Vita."

WEB karabanchel22
"Dios q pintaka"

WEB Zoux
"El juego tiene una pinta tremenda, esas mecánicas de un musou me gustan pero espero que este título tenga más variedad en las misiones y la historia sea fiel a la serie. Tengo esperanzas en este título y muchas ganas tengo de que llegue a Europa."

WEB Anónimo
"Esperaba ver efectos más sangrientos, como en el anime, y no tantas explosiones de luz al estilo Final Fantasy."



Convertidos en titanes el juego se parecerá más a un beat'em up... en el que podremos arrasar todo el escenario.

Reabastecernos, de gasolina y cuchillas, será una constante en el combate.

Aparte de las misiones principales (como proteger una zona), las misiones tendrán tareas secundarias.

LAS CLAVES

1 VARIADO. No solo porque presentará a muchos personajes de la serie, sino porque presentará un modo historia repleto de variadas situaciones, objetivos secundarios...

2 CONTROL. No será un beat'em up como otras producciones de Omega Force, sino que explotará todas las características de la serie, como el equipo de operaciones tridimensional. Llevará algo de tiempo dominarlo.

3 SÉ EL TITÁN. Otro de los rasgos de la serie, que uno los protagonistas se transforma en titán, se explotará en niveles y misiones al estilo beat'em up. Habrá variados ataques, bestiales técnicas especiales...

WINGS OF FREEDOM PROMETE SER LA GRAN ADAPTACIÓN DE LA SERIE CON LA QUE MUCHOS SOÑÁBAMOS

■ Alefgard, el mundo de los tres primeros *Dragon Quest*, vuelve en 3D... aunque arrasado. Tendremos que reconstruirlo recogiendo materiales.

■ 14 DE OCTUBRE ■ SQUARE ENIX ■ ROL DE ACCIÓN

Dragon Quest Builders



■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

MUCHO MÁS QUE UN "CLON" DE MINECRAFT...

Que *Minecraft* ha creado un estilo de juego que ha cautivado a muchos es innegable, y que *Dragon Quest* es un título clave en el J-RPG, también. ¿Que pasaría si ambas fórmulas unieran fuerzas? Pues que nacería un juego como *Builders*, un nuevo RPG de acción que ofrece las posibilidades creativas de *Minecraft* con la narrativa y el rico universo de *Dragon Quest*. De hecho, *DQ Builders* se ambienta en Alefgard, el mundo de los tres primeros juegos de la serie, y toma como punto de partida un final alternativo al del primer *DQ*, cuando Draconarius nos ofrece gobernar medio mundo. Lógicamente, es una trampa, el héroe es asesinado y Draconarius instaura su reinado de terror, liberando a los monstruos y arrasando el mundo. El tiempo pasa, y un nuevo héroe surge de la nada, en un Alefgard vacío que deberá recomponer. Y he aquí una de las primeras novedades: al comenzar a jugar, podremos crear un héroe, o heroína, que nos acompañará mientras reconstruimos los cuatro "sectores" en que está dividido el mundo, cada uno con diferentes regiones, islas, enemigos y ambientación, para que *DQB* siempre resulte fresco y no caiga en el tedio.

Rol de acción "minecraftiano"

En cada una de estos sectores, deberemos reconstruir, desde cero, ciudades y pueblos. Para ello, tendremos que recoger materiales (piedra, madera...) con los que crear edificaciones. Esta creación será "libre", pero, gracias a planos que iremos consiguiendo, podremos crear salas y casas con usos específicos, que nos proveerán, por ejemplo, de comida o pociones. Esto hará que la ciudad suba de nivel, sus habitantes estén contentos y vayan llegando nuevos inquilinos a las casas, planteando nuevas misiones de búsqueda de ítems, personajes...

Tampoco faltarán misiones en las que deberemos defender las edificaciones de oleadas de enemigos, ni jefes finales ni, por supuesto, todo el humor y el encanto del universo *DQ*. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Promete calidad, al combinar una historia digna de un RPG con las posibilidades de construcción de *Minecraft*, agilizadas en muchísimos sentidos.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Bigbossmen

"No comulgo con este tipo de juegos, pero me parece que, en Vita, este juego va a arrasar..."

Onlydark17

"Una gran putada que no salga en físico. A ver si hay alguna petición, como pasó con Freedom Wars, y sale en físico para Vita. Si no, lo cogeré para PS4."





Los combates son de acción, y nos enfrentamos a limos, caballeros o colosos diseñados por Akira Toriyama.



Nuestras ciudades van acogiendo nuevos habitantes, planteando nuevas misiones y subiendo de nivel.

LA TRADICIÓN ROLERA DE DQ SE UNE A LAS IDEAS JUGABLES DE MINECRAFT PARA FORMAR ALGO ÚNICO



LAS CLAVES

1 **CONSTRUCCIÓN.** Reunir materiales de todo tipo nos permitirá levantar muros y edificaciones para reconstruir el mundo. La gestión de estos recursos será mucho más ágil que en *Minecraft*.

2 **PURO J-RPG.** Reconstruir Alefgard es el objetivo, pero no faltarán una trama de fondo, personajes que nos plantearán misiones de todo tipo (encontrar ítems, personajes...) o jefes finales.

3 **CUIDADO DISEÑO.** Akira Toriyama ha sido el encargado de crear el diseño de los personajes, como los nuevos héroes, que se suman a la legión de monstruos y criaturas creados para anteriores *Dragon Quest*.

■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS ■ 19 DE AGOSTO

F1 2016




■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

"TOKENS" PARA ASPIRAR A LA VICTORIA

El estreno de la Fórmula 1 en PS4 y Xbox One fue digno del de Honda como motorizador de McLaren. Por suerte, tras el duro año de rodaje, Codemasters ha trabajado a destajo en su túnel del viento para volver a bañarse en champán.

F1 2016 llegará algo más avanzada la temporada que su predecesor, pero merecerá la pena esperar. Como ya hizo con *DiRT*, la compañía británica está trabajando duro para devolver a la saga a lo más alto del podio, con el que será su octavo juego oficial del Gran Circo. Como no podía ser menos, se incluirán los veintidós pilotos, las once escuderías y los veintiún circuitos de la presente temporada. Tras las decepciones de *F1 2014* y *F1 2015*, confiamos en que se vuelva al competitivo nivel de la entrega de 2013.

El fichaje más importante será el regreso del modo Trayectoria, suprimido incompresiblemente la temporada pasada. A lo largo de una década, tendremos libertad para competir en la escudería que queramos, trabajando mano a mano con nuestro agente y con nuestro ingeniero. Así, no sólo podremos elegir un avatar que nos represente y nuestro número, sino también ayudar al progreso del equipo con un sistema de mejora del coche a base de test, hecho a imagen y semejanza del de las escuderías reales.

El volante está en tus manos

Codemasters afirma haber escuchado las peticiones de los fans, y eso se traducirá en pequeños cambios jugables que, en conjunto, dejarán una experiencia más fidedigna. Para empezar, el multijugador admitirá hasta veintidós usuarios y permitirá organizar campeonatos, para que nos sintamos como en una parrilla de verdad.

Sin embargo, los cambios que más afectarán a la sensación de inmersión vendrán de la mano de la jugabilidad propiamente dicha. Así, habrá vuelta de formación, en la que será clave calentar los neumáticos, y el coche de seguridad hará acto de presencia, en caso de accidente, para ralentizar el ritmo, tanto en su versión "real" como en su nueva forma virtual. Las salidas serán más "manuales", de modo que habrá que gestionar el embrague, las revoluciones y el tiempo de reacción, para no adelantarnos ni tampoco provocar que salte el sistema anticalado. Las entradas en boxes también dependerán de nuestra pericia: podremos apurar la frenada al máximo antes de activar el limitador, pero a riesgo de pasarnos de la raya, lo que acarreará una penalización de cinco segundos. Por lo que respecta al control, hay poco que temer, pues Codemasters es experta en la materia y ya les tiene cogido el punto a los bólidos. En materia técnica, el motor será el mismo de 2015, que ya lucía bien, pero se han mejorado las físicas y se ha dado más ambiente de gran premio. ■


PRIMERA IMPRESIÓN

Tras el subviraje de 2015, parece que Codemasters se ha puesto el ERS y ha firmado un juego mucho más sólido.





■ Los horarios son muy específicos en la Fórmula 1 y no se corre de noche en casi ninguna pista, pero habrá un editor que permitirá competir con diferentes condiciones solares.

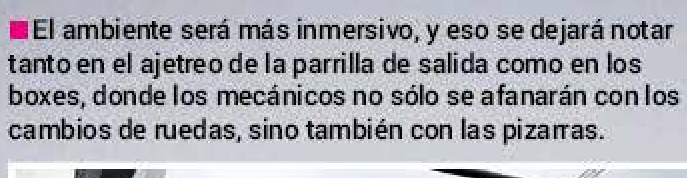


¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Dixson Vzla
"Dios, escucharon mis suplicas. Genial. Hace años que no compro un juego de Fórmula 1 por eso, pero este sí valdrá la pena."

WEB Edurevel
"Reintroducen el coche de seguridad y todo lo demás. Codemasters ha ido añadiendo cosas y quitándolas. Es de las series más inconsistentes."

WEB Gievanx
"En la portada del juego, deberían poner billetes e ingenieros, que son los protagonistas de la Fórmula 1. Los pilotos pintan poquito."



El ambiente será más inmersivo, y eso se dejará notar tanto en el ajetreo de la parrilla de salida como en los boxes, donde los mecánicos no sólo se afanarán con los cambios de ruedas, sino también con las pizarras.





TRAS DEVOLVER LA GLORIA A LOS RALLIES CON DIRT, CODEMASTERS QUIERE HACER LO MISMO CON LA F1

LAS CLAVES

1 **TRAYECTORIA.** El modo estrella nos invitará a crearnos un álter ego y hacerlo competir a lo largo de diez temporadas. Se incluirá un completo sistema de progresión del coche y veremos lo que se cuece fuera de la pista.

2 **CONTENIDOS.** Habrá dos novedades respecto a *F1 2015*. Por un lado, estará el circuito de Bakú; por otro, la escudería Haas, con Esteban Gutiérrez y Romain Grosjean. No hay noticias sobre hipotéticos contenidos clásicos.

3 **GLAMOUR.** Codemasters también ha trabajado fuera del asfalto para ofrecer el ambiente del paddock y de los hospitalities, donde nos cruzaremos con personalidades del Gran Circo, como Toto Wolff o Adrian Newey.

Los soldados de la Federación serán los protagonistas de este spin-off en el que, a priori, no veremos a Samus Aran.

■ 2 DE SEPTIEMBRE ■ NINTENDO ■ SHOOTER

Metroid Prime Federation Force



Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

TIROTEOS CONTRA LOS PREJUICIOS

Metroid es una de las sagas más queridas de la historia de Nintendo, así como una de las menos explotadas. Para celebrar su trigésimo aniversario, 3DS va a recibir un spin-off que tratará de convencer a los incrédulos.

Metroid Prime: Federation Force es, posiblemente, el juego que más palos ha recibido en los últimos años... sin haber llegado a las tiendas. Su anuncio en el E3 2015 hizo correr ríos de bilis, desembocados en tontunas como una petición para pedir su cancelación. La gente esperaba una nueva entrega canónica para Wii U, ya fuera tridimensional o en 2D, pero se encontró con un spin-off que prescindía de Samus Aran como protagonista y lucía unos gráficos discretos.

Nintendo dejó que los ánimos se calmaran y siguió adelante con el proyecto, que ya está casi listo. De primeras, es innegable que el juego no entra por los ojos —el salto gráfico respecto a *Hunters*, la entrega que salió para DS en 2006, parece inexistente—. Sin embargo, el juego viene avalado por Next Level, un estudio externo que se ganó el respeto de Nintendo con dos entregas de *Mario Strikers*, el *Punch-Out* de Wii y, sobre todo, *Luigi's Mansion 2*.

Jugar antes de juzgar

Federation Force tomará muchas de las mecánicas de la subsaga *Prime*, como la perspectiva subjetiva, pero su enfoque será totalmente distinto. Para empezar, al no estar Samus como heroína, encarnaremos a un soldado de la Federación Galáctica que deberá viajar hasta el sistema Bermuda para enfrentarse a los piratas espaciales e investigar un rastro sospechoso. Pues bien, aunque podremos ser lobos solitarios, las misiones estarán pensadas para explotar un magnífico cooperativo a cuatro, tanto local como online. Habrá combates y puzles de entorno, de modo que cada miembro del grupo podrá equiparse diferentes objetos con los que ayudar a los compañeros: kits de curación, drones, supermisiles, rayos ralentizadores... Para controlarlo con comodidad, lo mejor será tener una New 3DS, gracias a su Palanca-C, pero los que tengan el modelo original podrán tirar de giroscopio o del stylus.

Al margen de la historia, habrá un modo especial, llamado Blast Ball, que promete ser la locura total. Hasta seis jugadores podrán disfrutar de él, con una sola tarjeta. A grandes rasgos, ofrecerá partidos de fútbol futurista con una pelota gigante que habrá que propulsar no a patadas, sino a tiro limpio y empleando diversos power-ups. Cuando un equipo meta gol, la portería rival empequeñecerá, lo que hará que embocar se vuelva cada vez más difícil. El juego será compatible con los dos amiibo de Samus, que desbloquearán armaduras especiales, y con otros que darán nuevos colores. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Puede que no sea el *Metroid* que muchos esperaban, pero, si se dejan a un lado las expectativas, parece un shooter cooperativo más que digno.



El estilo de shooter subjetivo será el que ya vimos en los tres *Metroid Prime* canónicos y en *Metroid Prime: Hunters* para DS.



Se podrá jugar en solitario, si así se desea, pero el juego está pensado para que lo disfrutemos en compañía de tres amigos.



Los escenarios serán muy variados. Habrá desde entornos desérticos y volcánicos hasta otros helados, como éste.



Habrá un argumento ligero, en el que se contará la nueva pugna entre los piratas espaciales y la Federación Galáctica.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Linksen
"Me da igual lo que diga la gente: a mí me parece divertido. No es tan espectacular como un Metroid clásico, pero, al fin y al cabo, es un spin-off..."

WEB DangelFox
"Me encanta. He jugado a los de NES, SNES, Gamecube y DS, y entiendo por qué gusta más uno en 2D, pero con éste te diviertes igual."

WEB Doux91
"Gráficamente, no se ve tan mal como al principio, pero tiene tres problemas: tiene Metroid en el nombre, falta Samus y no están los malditos metroids."



Los miembros de la Federación llevarán unas armaduras robóticas conocidas como mekas. Se podrán personalizar y mejorar para aplicarles diferentes habilidades.



Los piratas espaciales serán nuestros principales enemigos a lo largo de la aventura, pero también habrá animales hostiles y, por supuesto, no faltarán los jefes finales.

EL MODO BLAST BALL, UNA SUERTE DE FÚTBOL CON UNA PELOTA PROPULSADA A TIROS, PUEDE SER LA LOCURA TOTAL



El control será en primera persona, en la línea de todos los *Metroid Prime*. Al no estar Samus y no haber morfosfera, nunca cambiará a tercera persona.

LAS CLAVES

1 **NEXT LEVEL.** El juego ha sido desarrollado por el mismo estudio que firmó *Luigi's Mansion 2*, considerado como uno de los mejores juegos de 3DS. No es un equipo interno de Nintendo, pero tiene su plena confianza.

2 **COOPERATIVO.** El multijugador a cuatro será la piedra angular de este shooter en primera persona. Se podrá disfrutar tanto en red local como online, un ámbito cada vez más cuidado en 3DS: *Mario Kart, Monster Hunter...*

3 **POLIVALENTE.** El género del shooter no ha sido muy habitual en 3DS por la falta de un segundo joystick de serie, pero el juego admitirá hasta tres opciones para apuntar: con el giroscopio, con la Palanca-C o con el stylus.



2017 KALYPSO ROL DE ACCIÓN

Vikings Words of Midgard

Por Borja Abadíe @BorjaAbadie

LA MITOLOGÍA NÓRDICA NO VIENE DEL INFIERNO, PERO HUELE A DIABLO

La temática nórdica está de moda, tanto en series de televisión como en el mundo del videojuego, con *God of War* en el horizonte. Pero, antes de eso, a principios de 2017, tendremos la posibilidad de disfrutar de las leyendas de Midgard con este juego de rol de acción de Kalypso que seguirá el estilo de la saga *Diablo*.

Durante un evento en Berlín organizado por Kalypso para celebrar su décimo aniversario, hemos podido jugar nuestras primeras partidas a *Vikings: Words of Midgard*. El juego nos pondrá en la piel de un héroe o heroína vikingos que podremos editar a nuestro gusto. Estará ambientado en la mitología nórdica (pero interpretada a su gusto por los desarrolladores), por lo que podremos encontrarnos con criaturas de todo tipo, como goblins, gigantes o hasta dragones. La cámara isométrica que seguirá nuestros pasos no es lo único que nos ha recordado a *Diablo III*. Los controles, con habilidades asignadas a cada botón y el uso del stick analógico derecho para rodar en la dirección que queramos, también son un calco de la obra de Blizzard.

Opciones para volverse "Lokis"

Pero este *Vikings* también contará con su propia personalidad. Las condiciones climatológicas afectarán a nuestro héroe, hasta el punto de morir de frío si no nos acercamos a las distintas fuentes de calor de cuando en cuando. Otro detalle jugable que nos ha encantado es que, cuando tomamos una poción para recuperar salud, se reinicia el contador de combos, por lo que siempre nos pica para tratar de hacerlo mejor y no perder la racha. Cada uno de los jefes finales —en la demo sólo pudimos enfrentarnos a uno— exigirá que usemos una estrategia distinta para derrotarlo. Las opciones roleras también serán protagonistas, con cientos de piezas de equipo que "lootear" y equipar, desbloqueo de habilidades al ganar experiencia e, incluso, nuevas posibilidades para nuestra aldea, que irá cambiando estéticamente y añadiendo opciones (como tiendas) con cada mejora.

Las opciones de juego cooperativo, con amigos que podrán unirse a nuestra partida en cualquier momento, terminarán de ponerle la guinda a un desarrollo que nos ha parecido tremendamente adictivo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Parece un clon de *Diablo III* con ambientación nórdica, pero eso debería ser un halago y, además, incluirá interesantes novedades.

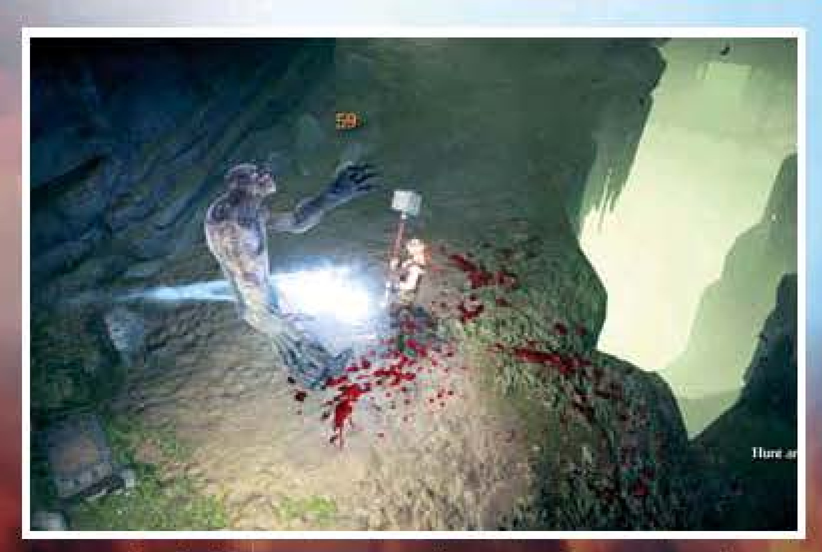


■ *Vikings: Words of Midgard* será un juego de rol de acción de perspectiva isométrica, al estilo de *Diablo*, pero con ambientación nórdica.

■ La climatología podrá matarnos, aunque podremos evitar el frío usando ropajes y acercándonos a fogatas, por ejemplo.







■ Dependiendo del arma que empuñemos, podremos aprender unas habilidades u otras, ya que no habrá distintas clases de héroe.

LAS CLAVES

1 **AMBIENTACIÓN NÓRDICA.** Se basará en la mitología nórdica, pero los desarrolladores se tomarán ciertas licencias para adaptarla a su estilo.

2 **ACCIÓN.** Será la protagonista absoluta del desarrollo y recordará a los hack and slash de la vieja escuela, como la serie *Diablo*.

3 **TOQUES ROLEROS.** Podremos mejorar a nuestro héroe con nuevas habilidades y equipo. Podremos "tunear" nuestra aldea, incluso.



EL UNIVERSO DE WORDS OF MIDGARD SEGUIRÁ LA ESTELA DE DIABLO

■ Si echamos mano de una poción curativa, resetearemos el contador de combos y ganaremos menos experiencia de cada combate.

RATÓN

Logitech G900 Chaos Spectrum



Un soberbio ratón gaming ambidiestro

COMPAÑÍA Logitech **PLATAFORMA** PC
PRECIO 185 € **WEB** *http://gaming.logitech.com/es-es*



La serie "G" de Logitech, centrada en periféricos de gaming, ha dado a luz numerosos accesorios de calidad, de lo mejorcito en sus respectivos campos. Y este G900 es, sin duda, de los mejores ratones de gaming que puedes echarte a la cara.

Vaya por delante que no estamos ante un ratón barato, pero vale los 185 € que cuesta, sobre todo si piensas participar en competiciones de alto nivel. Prueba de ello es su ergonómica construcción: todas las piezas han sido examinadas, pulidas y rediseñadas para que pese lo menos posible (107 gramos), con detalles como una rueda hueca, que también es un botón multidireccional. Tampoco se pueden pasar por alto detalles geniales, como poder intercambiar de lado los botones laterales, para que se sientan cómodos los zurdos y los diestros. La personalización, tanto de la luz RGB como de detalles como el logo (hay más de 16 millones de colores) o de las propias funciones de los once botones del ratón, se realiza de forma sencilla y accesible desde la aplicación Logitech Gaming Software.

Y aún hay más: no sólo cuenta con el sensor óptico más preciso del mercado (el PMW3366, reconocido como el mejor para ratones de gaming), sino que, además, no presenta filtros ni aceleraciones para ninguna de las resoluciones (de 200 a 12.000 dpi) y también ofrece una velocidad de respuesta por debajo de un milisegundo. Todas estas características hacen que sea ligero, cómodo y muy veloz en la respuesta. Y no sólo eso: su batería extraíble garantiza 32 horas de funcionamiento continuo (o 24, con la luz activada) y es posible, además, utilizarlo tanto de forma inalámbrica —utiliza un estandar 2,4 Ghz mejorado— como conectado al PC con un cable USB. ■

VALORACIÓN **Su excepcional diseño deja ideas geniales, como ser ambidiestro, además de una velocidad y una respuesta al nivel de los mejores ratones de gaming.**

ALTERNATIVAS

Ratones de gaming hay a patadas, pero no todos ofrecen lo mismo, ni cuestan lo mismo... aunque todos estos modelos sí son ambidiestros.



STEELSERIES SENSEI
PRECIO Desde 57 €



AVIOR 7000
PRECIO Desde 69 €



RAZER OUROBOROS
PRECIO Desde 112 €



AURICULARES

Sound BlasterX H7

Un estallido de sonido envolvente 7.1

COMPAÑÍA Creative **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** Desde 159 € **WEB** *http://es.creative.com*

Hace unos meses, hablamos de las bondades del headset H5 de Creative, que tuvo incluso una edición del Valencia Club de Fútbol. Ahora, llegan los H7, que, aunque comparten diseño y tecnología (como los potentes altavoces de 50 mm. de su interior), van aún más lejos.

La primera diferencia es que, gracias al cajetín que hay al final de su cable, pueden comportarse tanto de forma analógica como digital. Así, si conectamos a dicho cajetín un cable con clavija de 3,5 mm. en uno de sus extremos, podremos usarlos con móviles, consolas como PS4, portátiles... Si, por el contrario, utilizamos un cable USB y los conectamos al PC, el sonido es digital y puede ser envolvente 7.1 (ambos cables están incluidos).

¿Más diferencias con los H5? Pues desde detalles como la iluminación de la "X" de los auriculares a aspectos más importantes, como las opciones de configuración en PC, gracias a la app Sound Blaster X Acoustic Engine. Esta aplicación nos permite acceder a distintas ecualizaciones, crear otras específicas para cada juego, ajustar el modo Scout (ideal para escuchar antes los pasos enemigos en shooters) o, incluso, dotar a nuestra voz de efectos descacharrantes. Todo, con un ligero pero robusto diseño y un micro maleable de gran calidad.

VALORACIÓN Ligeros, cómodos y con una gran calidad de sonido, estos H7 son ideales para quienes juegan a todo (PC, consolas...).



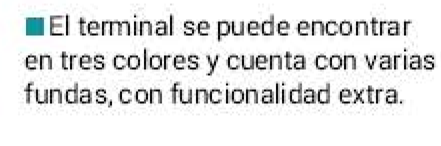
Este cajetín del cable permite controlar el volumen, silenciar el micro...

SMARTPHONE

Wiko U FEEL

Cuando las huellas marcan la diferencia

COMPAÑÍA Wiko **PLATAFORMA** Android **PRECIO** 199 € **WEB** *http://es.wikomobile.com*



El terminal se puede encontrar en tres colores y cuenta con varias fundas, con funcionalidad extra.



En el competitivo segmento de los smartphones de gama media, siguen apareciendo terminales cada vez más atractivos. Este U FEEL es uno de ellos, y no sólo porque su rendimiento esté en sintonía con los tiempos actuales (monta 3 GB de RAM, un Cortex-A53 de cuatro núcleos a 1,3 Ghz, pantalla IPS de 5" y resolución de 1280x720 pixels, 16 GB de almacenamiento interno, conectividad 4G...), sino porque no descuida ningún detalle —como el acabado, con detalles metálicos y cubierta posterior rematada en "arenisca"— e, incluso, innova en algunos apartados. El más llamativo es el sensor digital de segunda generación, que reconoce hasta cinco huellas/dedos distintos para desbloquear el terminal, con distintos accesos directos a aplicaciones. Así, por ejemplo, podemos configurar una huella para que hijos o hermanos accedan al juego que les gusta, llamar a casa automáticamente con el índice... Cualquier app se puede asociar a una huella. También tiene bloqueo independiente para cada app (para evitar, por ejemplo, que accedan a nuestras fotos). Destaca también su cámara trasera de 13 Mpx., con óptica Sony.

VALORACIÓN Un GRAN terminal, con detalles avanzados, por 199 €. La versión "lite" recorta algunos aspectos y cuesta 169 €, pero no compensa.



TELEVISIÓN

Philips 49puh4900

La resolución UHD, al alcance de todos los bolsillos

COMPAÑÍA Philips **PLATAFORMA** TV **PRECIO** Desde 455 € **WEB** *www.pccomponentes.com*

Ahora que muchas plataformas digitales están empezando a ofrecer contenido en 4K, como Netflix o Youtube, empieza a ser frecuente encontrarse con paneles Ultra HD (resolución de 3840x2160) a precios cada vez más competitivos. Ése es el caso de este modelo de Philips, que a costa de "sacrificar" algunas características se puede encontrar por debajo de los 500 €.

Se trata de un panel LED de 49 pulgadas (123 cm. de diámetro), que, entre otras virtudes, destaca por ser muy ligero —apenas doce kilos— y ofrecer una gran calidad de sonido. Pero donde brilla es en la calidad de imagen... sobre todo con fuentes de vídeo 4K. La imagen es fluida y suave, y es capaz de mover el contenido hasta a 60 frames por segundo (el refresco del panel es de hasta 400 Hz). Es una delicia para los ojos, aunque, eso sí, carece de toda función de Smart TV. Es decir, no podrás conectar la tele a Internet, ni descargar apps, ni nada de eso (para acceder a Netflix, por ejemplo, necesitarás un dispositivo externo). De hecho, no tiene ni puerto de red (se actualiza por USB). Tampoco cuenta con la tecnología HDR (High Dynamic Range), presente en los modelos más nuevos, y que deja mejor contraste y calidad de imagen. Al menos, sí incluye un reproductor de medios (mkv, avi...) y puede grabar las emisiones de los canales a un disco duro. Cuenta con tres puertos HDMI, dos USB, una entrada por componentes, euroconector... Es más que suficiente para saltar a la "Ultra" HD.

VALORACIÓN **Si buscas un panel para ver contenido 4K, aun con algunas carencias, no vas a encontrar teles más baratas.**

ALTERNATIVAS

Los paneles 4K están copando el mercado y ya es posible encontrar modelos con Android TV integrado, con tecnología HDR...



PHILIPS 50PUH6400

PRECIO Desde 589 €



LG 49UH650V

PRECIO Desde 729 €



SAMSUNG 49K6500

PRECIO Desde 929 €

MANDO

Mando Pro5 Sport Football 2016

Para deportistas... pero no de elite

COMPAÑÍA Subsonic **PLATAFORMA** PS4 **PRECIO** 29,99 € **WEB** *www.amazon.es*

Hace poco más de medio año, hablamos del mando Gator Claw para PS4, un pad con cable y cuyos controles tenían una disposición similar a la del mando de Xbox. Era un pad recomendable como segundo mando "para las visitas" y según para qué juegos (el panel táctil era, en realidad, un botón). Al carecer de licencia oficial, había que actualizar en un PC con parches. Ahora, Subsonic ha lanzado un nuevo modelo, el Pro5, que parte de una filosofía similar, aunque, esta vez, con la disposición de los controles idéntica a la del Dual Shock 4.

De nuevo, nos encontramos con un pad con cable (3 m.) y un panel táctil que, en realidad, es un botón. Sigue careciendo de clavija para auriculares y, cada vez que Sony actualiza el firmware, hay que parchear el mando para que funcione sin problemas (si no, se desconecta cada poco). Cuesta 29,99 €, un precio muy ajustado, sí... pero el mando oficial o el de Hori siguen siendo mejores alternativas.

VALORACIÓN **Si necesitas un segundo pad y tienes poca pasta, es tu solución... pero no esperes gran calidad.**





ACCESORIOS

Fundas Yo-Kai

Los simpáticos espíritus nipones protegen tu 3DS

COMPAÑÍA Hori **PLATAFORMA** 3DS
PRECIO Desde 8,90 € **WEB** *www.game.es*

Gracias a la serie televisiva y al genial juego para 3DS, los Yo-Kai son ya un fenómeno en nuestro país. Prueba de ello es que ya tenemos todo tipo de merchandising, incluidos accesorios para nuestra 3DS. Entre estos últimos, destacan dos. Por un lado, un "porta-cartuchos" con capacidad para doce tarjetas que luce la imagen de Jibanyan (8,90 €); por otro, las fundas protectoras, de las que, por ahora, hay dos modelos, con las formas de Whisper y Jibanyan. Se trata de dos fundas para transportar tu 3DS (New/Old/Normal/XL), y en cuyo interior hay compartimentos para transportar cartuchos y accesorios (14,95 €).

VALORACIÓN **Si eres un "Yo-Kaimaníaco", las fundas te conquistarán sin remisión.**

TARJETA GRÁFICA

GeForce GTX 1080

Potencia desorbitada a precio "razonable"



COMPAÑÍA Nvidia **PLATAFORMA** PC **PRECIO** Desde 750 € **WEB** *www.pccomponentes.com*

Un año más, llega la hora de la renovación en el mundo de las tarjetas gráficas para PC, que esta vez es total. No es sólo por su arquitectura (apuesta por la nueva tecnología Pascal), ni porque apueste sólo por la potencia gráfica "bruta", sino porque, además, se han introducido un montón de nuevas e interesantes funciones, como "Ansel", una herramienta que permite sacar capturas en 360º de los juegos (que podemos ver con visores de RV o Google Cardboard) o la compatibilidad con la tecnología HDR (de la que os hemos hablado en la página anterior). El salto es tan importante que, por decirlo mal y pronto, las nuevas GTX de este año vapulean, en términos de rendimiento y eficiencia energética, a sus predecesoras, con datos como mover la mayoría de los juegos a 4K y 60 fps sin problemas. Poco más se puede decir: si quieres la tarjeta gráfica más potente del mercado, se llama GTX 1080.

VALORACIÓN **Hoy por hoy, no hay nada más bestia en tarjetas gráficas. Si quieres lo "más" del mercado, es esta GTX 1080... aunque, cómo no, es cara.**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes.

Póster Super Mario Bros

Más de 4 metros y medio para recrear el nivel 1-1.

Cuando creíamos que los vinilos y los carteles de madera eran el colmo del fetichismo nintendero, Think Geek nos presenta este megapóster de 457 cm de longitud, que reproduce íntegramente el nivel 1-1 de Super Mario Bros. Está dividido en 5 fragmentos. Únelos y podrás recrear en tu habitación un momento icónico de la historia de los videojuegos.

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***

Figura Alien Hybrid Herocross

El xenoformo más adorable de todos los tiempos

No podemos evitarlo. La línea Hybrid de Herocross nos tiene enamorados. Este mes os presentamos a este pequeño Alien (14 cm.), dotado de 30 puntos de articulación, que os sorprenderá por su gran detalle y acabado (combina plástico y metal). Incluye un entrañable facehugger y, como no, permite abrir la boca del bicho para ver su célebre segunda mandíbula.

A LA VENTA EN ***www.vistoenpantalla.com***

Colgante Sonic

Llegó el momento de colgar las botas... en tu cuello.

Qué mejor manera de celebrar el 25º aniversario de Sonic que con esta original pieza de joyería, creada por nuestro admirado (y algo macarra) Han Cholo. Confeccionado en acero inoxidable quirúrgico (dato para alérgicos: contiene una pequeña cantidad de níquel), este colgante es exclusivo de Think Geek y tiene licencia oficial Sega. Se acompaña de una cadena para que podamos colgárnoslo del cuello y una pequeña bolsita para guardarlo.

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***



Bolso Mega Drive

Un capricho algo caro... pero irresistible para un fan Sega

En Insert Coin no solo venden camisetas, bufandas y sudaderas. También podemos encontrar piezas tan curiosas como este bolso, que recrea fielmente el diseño del primer modelo de Mega Drive. Aunque el precio es algo elevado (no está confeccionado en cuero, sino en un polímero "super duro", según el fabricante) será difícil que un fanático de la venerable MD se resista a colgárselo del hombro.

■ **A LA VENTA EN** *www.insertcoinclothing.com*

Ed. Coleccionista The Last Guardian

La edición (y el juego) que llevabas años esperando

El eternamente pospuesto juego de Fumito Ueda llegará por fin a las tiendas el próximo octubre. Tendrá su propia Edición Coleccionista con una lujosa estatua (que a muchos nos recuerda al perro disecado de Colin Firth en Kingsman), un libro de arte de 72 páginas, caja metálica, pegatinas y la BSO en formato digital (con 10 temas).

■ **A LA VENTA EN** *www.xtralife.es*

Sudadera Dr. Robotnik

Se vé que a Eggman le pirra el estilo de la ropa ochentera

Dentro de la nueva línea de ropa que Insert Coint ha lanzado para conmemorar el 25º aniversario de Sonic nos ha llamado la atención esta sudadera, de diseño 100% ochentero (a pesar de que el juego de MD es del año 1991). El logo del pecho es precioso, pero esas bandas de colores en las mangas no nos han convencido demasiado.

■ **A LA VENTA EN** *www.insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO



■ Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor



HARLEY QUINN
De secundaria a gran estrella

El 11 de septiembre de 1992 se estrenó el episodio "Un favor para el Joker" de Batman: La serie animada. Entonces nadie lo sabía aún, pero había nacido una estrella. Bruce Timm y Paul Dini hicieron debutar en este episodio a un personaje secundario femenino, una sicaria vestida de arlequín, que trabajaba para el Joker y estaba destinada a convertirse en uno de los personajes más importantes de DC en el siglo XXI: Harley Quinn.

Harley se introdujo como un alivio cómico como contrapunto al Joker, ejerciendo como su eterna ayudante chalada y enamorada, capaz de aguantar todo tipo de abusos en nombre de lo que ella llamaba amor. Con esta base, Harley se fue convirtiendo poco a poco en un personaje popular, llegando a protagonizar incluso algún episodio y trascendiendo su rol secundario para tornarse en una favorita del fandom.

Con el tiempo, Harley saltó a los cómics, integrándose en su continuidad en 1999. Más concretamente en la saga "Tierra de Nadie". Sus peripecias en los cómics no han parado y la hemos visto consagrarse no hace mucho con una cabecera propia. Además, "Harl" también se ha paseado por los videojuegos. *LEGO Batman*, la saga *Arkham* e *Injustice* lo atestiguan. Sus respectivas versiones en estos títulos, por cierto, se ganaron a pulso no pocos seguidores.

Pero la culminación de trayectoria llegará en agosto. Warner estrena "Escuadrón Suicida", la película del grupo de supervillanos que el Tío Sam utiliza para limpiar sus trapos sucios. En dicha cinta Harley debutará en el cine, interpretada por Margot Robbie (Focus). Y, según dicen, la compañía está tan contenta con la caracterización que se plantea hasta un spin-off que competirá, en cuanto a tono y principios, con la exitosa "Deadpool" de Fox. ■

MÚSICA

BSO OUT RUN

Desde que Data Discs empezó a editar en vinilo el legado musical de Sega nos preguntábamos cuándo llegarían a *OutRun*. Magical Sound Shower, Passing Breeze, Splash Wave y Last Wave (de la coin-op) se acompañan de Step on Beat (MD), Cruising Line (3DS) y Camino a Mi Amor (3DS). Un vinilo glorioso.

■ **PRECIO** 23,64 € ■ **A LA VENTA EN** *data-discs.com*



BSO TRIALS OF THE BLOOD DRAGON

Power Glove (responsables de la BSO del genial *Far Cry 3 Blood Dragon* y verdaderos artistas en la adaptación metalera de melodías clásicas de videojuego) firman los 29 temas de esta nueva entrega de *Trials*. Ochenterismo en estado puro.

■ **PRECIO** 9,99 € ■ **A LA VENTA EN** *iTunes*



Imanes Star Wars

Hace mucho, mucho tiempo en una nevera muy, muy lejana...

Por una vez hemos encontrado en Think Geek una propuesta de lo más económica. Estos imanes se comercializan por parejas en cuatro sets distintos (a 9€ el set). Hay dónde elegir: Halcón Milenario/Estrella de la Muerte, BB-8/R2-D2, Slave I/Han Solo en carbonita y Tie Fighter/X-Wing. Para galácticos que quieran huir del imán para nevera con forma de paella o con la silueta del Acueducto de Segovia.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde 9€

PVP desde 15€



Figura Arnie Terminator T-800

Hasta Sarah Connor se pirraría por esta figura Made in NECA

Mucho antes de convertirse en un blando, el T-800 nos demostró su brutalidad en la primera entrega de Terminator. Esta figura de 18 cm rinde homenaje a aquel film y recrea la apariencia de Arnold Schwarzenegger hasta en el más mínimo detalle. Incluye tres cabezas distintas, armas e incluso el brazo pocho.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

PVP desde 35,97€

PVP desde 28,94€

Ed. Limitada Psycho Pass Mandatory

Una edición tan espectacular como económica

Badland Games distribuirá en septiembre la adaptación a PS4 de este popular anime, pero ya es posible reservar su espectacular Edición Limitada, que ofrece una tonelada de material a precio de lanzamiento normal: Libro de arte de 72 páginas, CD con la banda sonora y un pañuelo de tela. Además del juego, claro.

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 64,95€

PVP desde 55€

LIBROS

DE MICROHOBBY A YOUTUBE

Nuestro compañero David Martínez hace un repaso a la historia de la prensa de videojuegos española, desde los tiempos de la mítica Microhobby hasta el auge actual de YouTube. Por supuesto, no faltan las anécdotas sobre la gestación del primero número de Hobby Consolas, ni las entrevistas con los redactores más recordados de las últimas décadas.

PRECIO 19,95 € **PUBLICADO POR** *Dolmen Editorial*

DOCTOR EXTRAÑO

El inminente debut cinematográfico de Stephen Extraño (encarnado por Benedict Cumberbatch) es una excusa perfecta para recuperar, en un tomazo de 648 páginas, el origen de uno de los héroes más atípicos y memorables del universo Marvel, creado por, como no, Stan Lee junto a Steve Ditko (el otro padre de Spider-Man).

PRECIO 39,95 € **PUBLICADO POR** *Panini Comics*

Funko POP! Rubber Man

La figurita más chunga que comprarás jamás

En su afán por recrear hasta la última serie o película imaginable, Funko se ha atrevido con uno de los personajes más chungos de la primera temporada de American Horror Story. Sí, hablamos del señor del traje de goma, que sigue poniéndonos los pelos de punta, aunque solo mida 10 centímetros de altura.

A LA VENTA EN *www.atlantica30.com*

Lámpara Super Mario Bros

Todo un icono de Nintendo en tu mesilla de noche

Con unas medidas de 18 x 16 x 16 cm, esta lámpara, fabricada por Paladone, garantizará una última sonrisa, antes de dormir, a cualquier fan de Mario. Incluye sonidos del clásico de Nintendo y funciona con pilas o a través del cable USB que viene incluido. Ojo, el sonido se puede desactivar para no despertar a tu familia.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

Camiseta Playstation

Para rendir honores a PS al más puro American Style

Esta camiseta, inspirada en la típica equipación del fútbol americano, homenajea la aparición de la primera PlayStation de todas las formas imaginables: desde el 94 del pecho (el año en el que salió la consola en Japón) hasta los logos de PS y los cuatro botones. Disponible en seis tallas: S, M, L, XL, 2XL y 3XL.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME



Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



Los parones, esos grandes enemigos

Una de las noticias que ha sacudido los cimientos del mundo del manga en los últimos días es el nuevo parón de "Hunter x Hunter". El manga de Yoshihiro Togashi vuelve a entrar en pausa indefinida tras regresar hace poco de otro receso de más de año y medio. Es cierto que, en esta ocasión. la pausa está más que justificada (el autor tiene problemas de espalda), pero otras veces los fans de algunas obras tenemos que esperar años por capricho del autor o autora.

Echando la vista atrás, uno de los casos más polémicos de los últimos años es el de Yukiru Sugisaki, autora que ha llegado a tener abiertas más de tres series, que ha dejado paradas hasta nuevo aviso (como D.N. Angel) porque ha empezado otra historia y se quiere centrar en ella al 100%. La pregunta que surge de este asunto es: ¿cómo permiten esto los editores? Aún no tengo la respuesta, pero lo que es innegable es que debemos seguir esperando por una continuación que, por ahora, no llega.

Por supuesto, no podía hablar de parones en el manga sin mencionar la obra del autor Kentarō Miura, "Berserk". Con una calidad de dibujo que supera con creces el nivel de espera de sus pacientes lectores, la serie ha encontrado numerosos baches durante su largo camino (camino que no muestras signos de terminar). Parece ser que Miura a día de hoy ha tomado carrerilla y se ha puesto manos a la obra para traernos religiosamente un nuevo episodio de su famosa serie, pero muchos de nosotros, lamentablemente, nos preguntamos hasta cuándo seguirá esta buena racha. ■

> UNA OBRA CON PARONES PUEDE VERSE PERJUDICADA, MOSTRANDO, A VECES, UN FINAL PRECIPITADO

PORTAL O LA CIENCIA DEL VIDEOJUEGO

Eva Cid desgrana, en 256 páginas, la creación del mítico *Portal* y su posterior secuela, en un libro esencial para entender el legado de uno de los lanzamientos más originales y brillantes de Valve. Acabarás devorando las páginas con la rapidez con la que Chell atravesaba los portales.

PRECIO 24 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



PRO MANAGER

Jaume Esteve, el autor del monumental "Ocho Quilates", bucea a conciencia en los orígenes de uno de los mayores fenómenos de la década de los 90: *PC Fútbol*. Anécdotas hilarantes, entrevistas con sus creadores y mucho más te esperan en sus 312 páginas. Más de diez años de historia de uno de los juegos más exitosos fabricados en España.

PRECIO 19 € **PUBLICADO POR** *Ocho Quilates*



Alicia Vikander es el nuevo fichaje de la saga tras éxitos como Ex Machina, Operación UNCLE o La chica danesa.





Jason Bourne

ESTRENO 29 de julio **GÉNERO** Thriller / Acción **DIRECTOR** Peter Greengrass
PROTAGONISTAS Matt Damon, Alicia Vikander, Julia Stiles, Tommy Lee Jones y Vincent Cassel

Glorioso reencuentro entre Peter Greengrass y Matt Damon. Que el director estuviera tras la cámara era la condición indispensable para que Damon regresara al rol que comenzó a desempeñar en 2002 en El caso Bourne y la entente no decepciona.

La película es trepidante y tiene varios momentos álgidos: la secuencia en la que nuestro protagonista se escabulle entre la multitud que se manifiesta en la plaza Sintagma de Grecia (rodada por entusiastas extras en Tenerife) y la explosiva persecución por las calles de Las Vegas en las que se ven coches saltando por los aires literalmente.

El entretenimiento está asegurado, pero también una buena dosis de realidad en torno al ya viejo debate de qué debe primar: la seguridad nacional o el derecho a la privacidad; la libertad individual o, supuestamente, el bien colectivo. El guión aborda esta cuestión sin dejar clara cuál es la respuesta y dejándole margen al espectador para que se plantee sus propias conclusiones, aunque no se resiste a plantear cierto maniqueísmo en torno a la cúpula de la CIA. Barry Ackroyd realiza un trabajo contundente desde la dirección fotográfica y la parte final cuenta con giro a la altura de la saga. Nostalgia bien entendida.

LO MEJOR

No hay respiro: el conjunto de la película es vibrante gracias a la fotografía y la planificación. Está cargada de acción filmada con guante de seda y cuenta con secuencias memorables.



LO PEOR

La saga da síntomas de agotamiento a nivel argumental: la nueva vuelta de tuerca al pasado de nuestro protagonista es interesante, pero ha perdido la frescura.



Nerve



ESTRENO 12 de agosto **GÉNERO** Thriller **DIRECTORES** Henry Joost y Ariel Schulman **PROTAGONISTAS** Emma Roberts, Dave Franco, Juliette Lewis, Samira Wiley y Emily Meade

¿Eres jugador u observador? Nerve es la adaptación cinematográfica de la novela de Jeanne Ryan que te obligará a ser observador, pero es algo más que un juego porque impulsa a la protagonista de la película a ponerse a prueba a sí misma, llegando a arriesgar su vida. No se trata (solo) de dinero, notoriedad o aceptación social, sino de un viaje iniciático hacia la madurez con un arranque interesante y una paulatina pérdida de ritmo que lleva a un desenlace un poco manoseado, pensado para un público poco exigente.

En el background de la película, algunas lecciones sobre la (inexistente) privacidad en Internet, el exhibicionismo de unos, el voyeurismo de otros y la jaula de grillos que es la masa digital cuando se convierte en turba (desde el circo romano lo único que ha cambiado es el escenario). La fotografía de Michael Simmonds trata de reflejar esa idea de artificiosidad recreándose en vistosos neones en una cinta que transcurre a lo largo de una larga noche, lo que le da cancha para disfrutar del experimento visual.



LO MEJOR



La actualidad del tema que aborda es el punto fuerte de la película: el voyeurismo y la falsa impunidad de la red versus ese "ir más allá" que propone el juego equiparable a Jackass.

LO PEOR

El final es formulario y despliega ese tufillo de cine adolescente simplón que no consigue trascender más allá de sus premisas iniciales, y conste que son bien interesantes.

Mascotas





ESTRENO 5 de agosto **GÉNERO** Animación **DIRECTORES** Yarrow Cheney y Chris Renaud **VOCES DE** Ursula Corberó y David Guapo

Los creadores de Gru y Los Minions vuelven al terreno de juego con una nueva película que ha dado la campanada al otro lado del charco: de momento es el mejor estreno de la historia de Estados Unidos para una película original (ni secuela, ni reboot) y le ha arrebatado el puesto a Del revés (ahí es nada).

Si nos atenemos al análisis del guión de Ken Daurio y Cinco Paul, es evidente la enorme deuda que tiene la película con otras cintas precedentes y su desarrollo predecible, que nos depara pocas sorpresas.

Haciendo honor al tema que trata, es una película tan entrañable y blandita como puede ser el gatito que se acurruca a tus pies por la noche y tan gamberilla y traviesa como el perro que te espera impaciente para darte un lametazo.

El diseño de los personajes y la calidad de la animación son dos de los puntos fuertes de una película que probablemente no aspire al Oscar, pero es innegable que se disfruta con agrado y te deja con una sonrisa gracias a esos gags que salpican su disparatada trama.

LO MEJOR

70

El diseño de los personajes y la idoneidad de la película para el público infantil y los amantes de los animales a los que les guste proyectar su alma humana en la de sus mascotas.

LO PEOR

Muy bien ejecutada y efectiva, pero también un tanto intrascendente. Es una comedia familiar entretenida y por momentos muy divertida, pero le falta profundidad para ser una obra maestra.



Sharknado
Que la 4ª te acompañe

■ ESTRENO 5 de agosto ■ CANAL Syfy ■ WEB *www.syfy.es*

"Sharknado" se ha convertido en una tradición veraniega más junto a la piscina y el balón de playa. Dicho de otro modo: no hay temporada estival sin un festín de escualos arrasando la ciudad. Este año, el tornado viene con un grado de surrealismo extra, debido a la influencia del "Episodio VII" de "Star Wars", así que sí, que la fuerza te acompañe para disfrutar a lo loco de los previsibles sables láser. La acción transcurrirá cinco años después de que la costa este de Estados Unidos fuera devastada en "Sharknado 3" y nos quedáramos con la duda de si April estaba viva o no. Fin Shepard (Ian Ziering), su familia y el resto de la humanidad han estado felizmente libres de sharknados durante este tiempo, pero, repentinamente, comienzan a multiplicarse los ataques en los lugares más insospechados. Esto forzará a Fin a buscar la ayuda de algunos nuevos amigos, en su incansable lucha para proteger el mundo (y la galaxia) de la amenaza dentuda que suponen los tiburones. No faltarán a la cita actores como David Hasselhoff, Ryan Newman o Cody Linley, todos ellos reincidentes, pero atentos además a la lista de elegidos que participarán en este despiporre haciendo un cameo, porque hay sorpresas de gran calibre: David Faustino ("Matrimonio con hijos"), Corey Taylor (Slipknot) o Duane Chapman ("Dog, el cazarrecompensas"). ¿Y qué hay del escenario? Esta vez nos trasladamos a Las Vegas. Eso sí, mantened cerca el teléfono móvil para reíros de los memes, porque el trending topic está asegurado un año más. ¿Quién dijo que lo que pasa en Las Vegas se queda en Las Vegas? ■



SHARKNADO VUELVE CON ESCUALOS MÁS CUTRES Y DIVERTIDOS QUE NUNCA... ¡UNA AMENAZA GALÁCTICA!

PLATAFORMAS DIGITALES



BALLERS

■ C+ SERIES ■ 2ª TEMPORADA ■ 18 DE JULIO

Vuelve la comedia dramática "Ballers", en la que un jugador de fútbol americano retirado (Dwayne Johnson) quiere reinventarse como director financiero, mostrando la vida de los profesionales de este deporte dentro y fuera del campo.



BOJACK HORSEMAN

■ NETFLIX ■ 3ª TEMPORADA ■ 22 DE JULIO

Si te va la animación para adultos, ésta es tu serie: conocerás a un caballo antropomorfo sumido en la depresión y el alcohol tras perder su condición de estrella televisiva. Ahora, probará fortuna con una película biográfica... Como la vida misma.



■ESTRENO 9 de agosto ■CANAL Calle 13 ■WEB *www.calle13.es*

Person of Interest T5

El broche final de la serie llega con su quinta temporada. Producida por J.J. Abrams ("Fringe") y firmada por Jonathan Nolan ("El Caballero Oscuro"), "Person of Interest" es un thriller criminal en el que John Reese, un agente de la CIA dado por muerto, se une al genio informático Finch para prevenir una guerra contra un violento grupo de criminales de Nueva York. Empleando tecnología avanzada, coquetean con los límites de la ley y comparten sus habilidades para detener la violencia incluso antes de que llegue a producirse. La clave: el reconocimiento de patrones de conducta.



■ESTRENO 12 de agosto ■CANAL Calle 13 ■WEB *www.calle13.es*

Aquarius T2

David Duchovny no sólo ha regresado a "Expediente X", sino que le queda tiempo para protagonizar "Aquarius", un drama policiaco ambientado en los 60 y centrado en el asesino en serie Charles Manson, que, por aquel entonces, no era más que un delincuente de poca monta. Cuando desaparece la hija de un importante abogado, el sargento Sam Hodiak comienza a investigar, pero pronto se da cuenta de que los polis no son bienvenidos por los hippies, por lo que decide pedirle ayuda a Brian Shafe, un policía encubierto que seguirá su rastro en forma de drogas, sexo y asesinatos.

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





No hay dos sin tres, cuatro, cinco...

La originalidad y la frescura parecen estar cada vez más limitadas en el menú cinematográfico, que nos ofrece más y más de lo mismo. Las productoras temen arriesgar en nuevos proyectos que pueden "salir rana" y, en su lugar, prefieren seguir apostando por aquello que, al menos, ya le suena de antes al espectador y le genera una expectativa inmediata de satisfacción mínima. No nos engañemos: todas las franquicias viven de ese cierto conformismo del espectador, como cualquier restaurante de comida rápida. A todos nos va la aventura y queremos viajar al fin del mundo, pero, a la hora de elegir lo que nos metemos al cuerpo, preferimos un McDonalds a un restaurante local porque ya tenemos bien claro lo que nos va a ofrecer. Al menos, ya sabemos de antemano que no saldremos demasiado escaldados de la experiencia y, de paso, limitamos nuestra incertidumbre. El cine, además, requiere una gran inversión... así que la asunción de riesgos implica bastante temeridad e innovar siempre es, por definición, un riesgo. Así pues, no sólo estamos instalados en un bucle de reinvenciones (series que se transforman en películas, películas que se siguen explotando en televisión, remakes, reboots, retrocontinuidades, spin-offs, secuelas, secuelas de secuelas, etc.), sino que el contador no tiene final. Ya a nadie le extraña que se anuncie el final de una saga como "Fast & Furious" con una trilogía o que James Cameron se haya vuelto completamente loco con "Avatar" y esté rodando tres películas a la vez, gastando una fortuna. El éxito está tan asegurado en ciertos sectores, como el de los superhéroes o en sellos como "Star Wars", que se va a exprimir cada personaje, emplazamiento y subtrama que se pueda extraer para su monetización. Vivimos en un mundo de espejos infinitos.



CRIADAS Y MALVADAS

■AXN WHITE ■4ª TEMPORADA ■30 DE JULIO

Al fin, podremos hallar respuesta a la pregunta "¿Adrian Powell está vivo?". La temporada 3 se acabó con un cliffhanger que nos dejaba con la incógnita. Se incorporan al reparto nuevos personajes e intrigas que tratarán de dejarnos sin aliento.



THE GET DOWN

■NETFLIX ■1ª TEMPORADA ■12 DE AGOSTO

"The Get Down" es una serie musical creada por Baz Luhrmann, el director de películas como "Moulin Rouge" o "El gran Gatsby". Gira en torno al mundo de la música disco, el R&B, el punk y el hip-hop, estilos musicales que triunfaron en el Bronx en los 70.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos





- **PLATAFORMAS** Nintendo 64 y PC
- **GÉNERO** Acción en primera persona
- **COMPAÑÍA** Ion Storm
- **AÑO** 2000



Su primer anuncio, en 1997, fue agresivo (John Romero te va a convertir en su "zorra"). No presagiaba nada bueno.

Daikatana

"DAIKASTAÑA" PILONGA

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



Diseñar influyentes juegos como *Wolfenstein*, *Doom* o *Quake* no implica que todo lo que vayas a crear tenga ese toque magistral. Ésa fue la cruda realidad con la que se estrelló John Romero, el diseñador responsable de los títulos citados, tras abandonar id Software para fundar Ion Studios y, desde allí, lanzar su ambicioso proyecto *Daikatana*. Fue un juego sobre el que se escribieron ríos de tinta, pero que se retrasó casi tres años y no estuvo a la altura.

Sus veinticuatro niveles en PC (dieciocho en consola) narraban la historia de una poderosa espada, Daikatana, y la lucha por conseguirla entre dos clanes a lo largo de la historia (viajábamos en el tiempo a diversas épocas, como la Grecia de antes de Cristo, el Japón de 2455...). Su jugabilidad era la propia de un shooter, aunque también había combates con espadas en primera persona, y en todo momento nos acompañaba un secundario con una IA desastrosa, al que debíamos mantener vivo para poder resolver los puzles.

Si ése hubiera sido su único problema, habría sido perdonable... pero no fue el caso. El juego, diseñado en origen para el motor del primer *Quake*, se retrasó para adaptarse a la tecnología de *Quake II*, más vistosa y potente. ¿El problema? Cuando se lanzó, id ya tenía a la venta *Quake III*, lo que hizo que *Daikatana* luciera terriblemente desfasado y su jugabilidad, añeja. Fue un buen desastre para comenzar el nuevo milenio.



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Por ser un claro ejemplo del efecto negativo de un "hype" desmesurado, de un juego que generó unas enormes expectativas y no cumplió. Un juego añejo, apolillado, incluso para cuando se lanzó. Pese a sus buenas ideas, la factura técnica era de otra época, y eso terminó lastrando un conjunto ya de por sí muy mejorable.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **26 de agosto**

STAFF

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos **Javier Abad**
Redactor jefe **Alberto Lloret**
Redactor jefe web **David Martínez**
Jefe de sección **Daniel Quesada**
Coordinadora área de videojuegos **Sonia Herranz**

Han colaborado en este número Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia, Raquel Hernández, Francisco Javier Cabal, José Luis Ortega, Sergio Martín, Jesús Delgado, Bruno Sol, Marcos García, Lázaro Fernández, Daniel Acal, Paz Boris, José Luis Ortega y Lidia Muñoz

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte **Abel Vaquero**
Diseño original y jefa de maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales **Jessica Jaime e Ignacio Jordán**
Equipo comercial **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales **Juan Carlos García**

CONTACTO DPTO. COMERCIAL
publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING
Directora **Marina Roch**
Social Media Manager **Nerea Nieto**

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 7 - **2004-2005**

HOBBY CONSOLAS

¡LLEGÓ LA LEYENDA!

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Nuestra vida cambió después de viajar a Los Santos

OTROS JUEGAZOS DE LA ÉPOCA

- METAL GEAR SOLID 3
- RESIDENT EVIL 4
- GRAN TURISMO 4
- METROID PRIME 2 ECHOES
- SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
- HALO 2

TAL COMO ÉRAMOS
ALONSO Y NADAL NOS HICIERON CAMPEONES

HOBBY PRESENTA
LOS JUEGOS DEL E3
45 VÍDEOS ALUCINANTES
Para todas las consolas

Curiosidades
OS LLEVAMOS AL E3... EN DVD

ASÍ JUGÁBAMOS
EL FINAL DE UNA GENERACIÓN
Adiós a PS2, Xbox y Gamecube

.un auténtico equipazo

Más de 14 redactores escribieron de forma habitual en la revista durante esta época. ¡Estos fueron los más prolíficos!



MANUEL DEL CAMPO combinó sus labores de director con viajes a eventos como el E3.



JAVIER ABAD, nuestro redactor jefe, siguió trayendo rumores en su columna "en Voz Baja"



DAVID MARTÍNEZ siguió analizando juegos de todo tipo... ¡pero ya le perdían los bélicos!



SERGIO MARTIN nos deleitó con muchos de los artículos de los juegos más esperados.



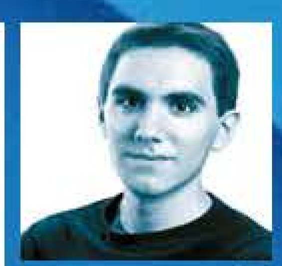
DANIEL QUESADA continuó como colaborador... ¡pero cada vez tenía más peso!



DAVID ALONSO lo mismo analizaba *Gran Turismo 4* que hacía la sección móvil. ¡Un tipo para todo!



MIGUEL ÁNGEL SANCHEZ era uno de nuestros analistas habituales. Un valor seguro para los RPG



JOSE MANUEL MARTÍNEZ fue otro de los colaboradores el que podíais leer cada mes.



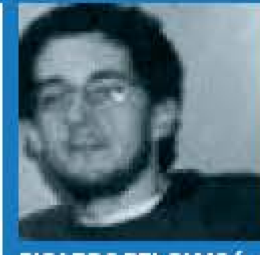
FCO. JAVIER GAMBOA continuó haciéndonos reír con sus desternillantes viñetas consoleras.



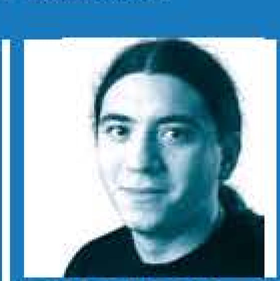
GABRIEL PICHOT ponía los ojos en blanco cuando veía un juego deportivo. ¡Todo un crack!



ROBERTO AJENJO bajó su nivel de participación, pero continuó colaborando.



RICARDO DEL OLMO fue uno de nuestros analistas más prolíficos en esta etapa.



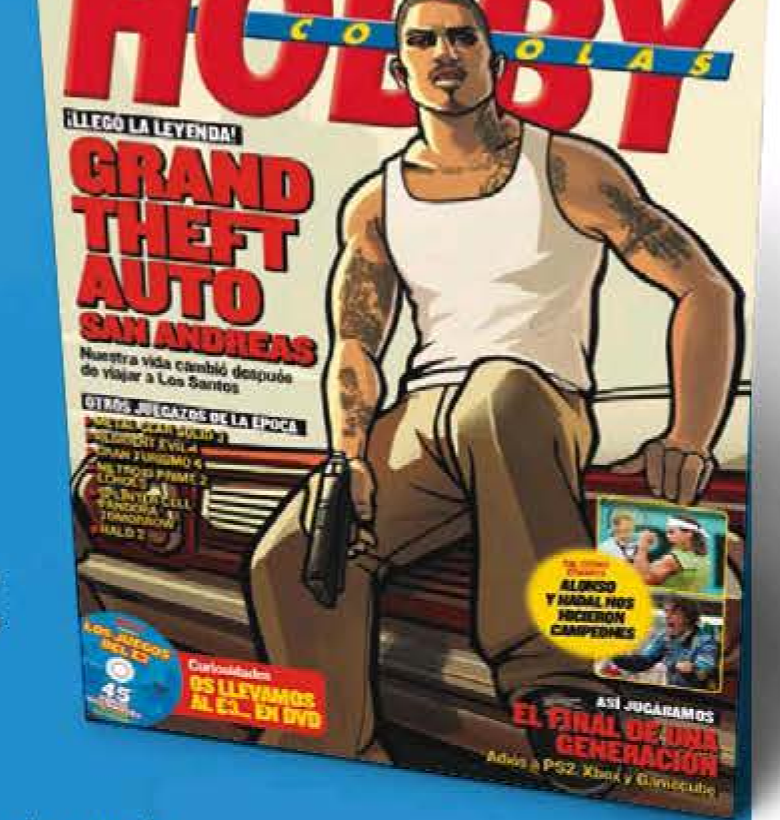
DAVID SOPEDRA fue uno de nuestros últimos fichajes para el equipo de colaboradores.



ROBERTO GANSKOPF también llegó en 2005... ¡y se puso las botas a analizar juegos!

echando. la vista atrás...

Llevábamos meses soñando con la nueva generación de consolas y, por fin, la hipnotizante luz verde de Xbox 360 alumbró una nueva era y también...



Una triste despedida

Todo pasó casi sin que nos diésemos cuenta. Una de las generaciones de consolas más apasionantes de la historia de los videojuegos estaba a punto de decirnos adiós para ceder el testigo a unas sucesoras más modernas, "guapas" y con muchas ganas de comerse el mundo. Gran parte de nosotros nos resistíamos a dejar marchar a unas fieles PS2, Xbox y GameCube que, un mes tras otro, seguían deleitándonos con juegazos inolvidables. Pero, finalmente, el punto de inflexión llegó a finales de 2005, cuando las tiendas españolas se vistieron de gala para dar la bienvenida a...

Una bestia llamada Xbox 360

El 2 de diciembre de 2005 la flamante consola de Microsoft marcaba el punto de salida de una nueva y prometedora generación, a la que posteriormente se sumarían las apuestas de Sony (PS3), y de Nintendo, una Wii a la que aún seguíamos conociendo como Revolution. Pero esta no fue la única revolución que reflejaron nuestras páginas; el mercado portátil vivió una época apasionante gracias al estreno de Nintendo DS y PSP, dos máquinas que nos permitieron disfrutar de los juegos "en pantalla pequeña" como nunca lo habíamos hecho antes. Como veis, este fue un apasionante periodo de transición en el que, como en otras ocasiones, tuvimos el corazón divido; triste por saber que nuestras "veteranas" compañeras nos dejaban, pero ilusionado por todo lo que nos deparaban estas nuevas máquinas. ¡Es ley de vida consolera!

sumario



y españa se vistió de luto



1 Las imágenes de los ataques terroristas del 11-M nos sobrecogieron enormemente. Ojalá nunca se repita nada parecido.

Los atentados del 11-M en Madrid nos marcaron profundamente en 2004. Pero, una vez más, demostramos nuestra enorme fortaleza para superar cualquier revés, por duro que sea.

La huella que dejó la tragedia acaecida el 11 de marzo en Madrid nunca se borrará de nuestra memoria, pero -por suerte- hay muchas otras cosas que recordar de los años 2004 y 2005.

Nuestra peor tragedia

El año 2004 pasó, tristemente, a la historia de nuestro país por los terribles atentados del 11-M en Madrid 1. Este fatídico suceso precedió brevemente en el tiempo a la celebración de las Elecciones Generales 2 y al que había sido nombrado acontecimiento del año: la boda de Letizia y Felipe 3, el actual Rey de España. Pero, hablando de reyes (o de su retorno), para coronación la de Peter Jackson 4 en los Oscar, donde la tercera peli de El Señor de los Anillos se hizo con nada menos que 11 estatuillas. Su éxito fue tan sonado como el "descuido" de otra Jackson, Janet 5, que mostró "más de la cuenta" en su actuación de la Super Bowl. Menos mal que a la hermana de Michael no le dio por bailar Mariacaipirinha, el mucho más movido tema que tan de moda puso Carlinhos Brown 6, porque entonces no la hubiese salvado de la quema ni Robert Langdon, el protagonista de otro de los fenómenos del año: El estreno de El Código Da Vinci 7, de Dan Brown. Su historia de ficción nos hizo alucinar de la misma manera que cuando la Nasa anunció que su nave Mars Express había descubierto... ¡agua en Marte! 8 Eso sí, algunos, como el director Alejandro Amenábar, pasaron de mares marcianos y prefirieron quedarse "Mar Adentro" 9. ¡Mucho más práctico, oye!

Siguiendo adelante

En el año en el que celebramos el IV centenario de la publicación de El Quijote 10, medio mundo lloró la muerte del Papa Juan Pablo II 11. Diarios y noticiarios de televisión, como el de la recién creada Cuatro 12, se encargaron de darnos la noticia mientras seguían informándonos sobre la gripe aviar 13, uno de los temas que más dio que hablar en 2005, también, en los emergentes blogs 14 que, poco a poco, empezaban a popularizarse y a inundar la red. En los deportivos, por ejemplo. pudimos seguir todas las hazañas de dos jóvenes deportistas españoles que empezaban a darnos grandes alegrías: Rafa Nadal 15, con sus nada menos que 11 torneos ganados durante la temporada, y Fernando Alonso 16, que conseguía su primer título de Campéon del Mundo de Fórmula 1. Ambos parecían tener más midiclorianos en la sangre que los Caballeros Jedi que vimos en el estreno de Star Wars Episodio III... ¡hace 11 años! 17 Y es que, como cantaba U2 18 aquel año, da vértigo comprobar cómo pasa el tiempo, ¿no os parece?



9 Mar Adentro, de Alejandro Amenábar, se convirtió en una de las películas españolas más taquilleras de la historia.



8 La misión Mars Express, de la NASA, encontró evidencias de agua en Marte. ¡Parecía algo de ciencia ficción!



12 La cadena de televisión Cuatro comenzó su emisión en nuestro país en 2005.



18 Los irlandeses U2 triunfaron en las listas de éxitos con su single Vértigo.



El piloto español Fernando Alonso se hizo con su primer Campeonato del Mundo de Fórmula 1.





José Luis Rodríguez Zapatero, líder del PSOE, se convirtió en Presidente del Gobierno



La boda de Letizia Ortiz y el Príncipe Felipe fue el acontecimiento social del año en España.



Que levante la mano quien no bailar a ritmo de samba con Mariacaipirinha, el exitazo de Carlinhos Brown.



Janet Jackson la lió tras mostrar "un pecho" en su actuación de la Super Bowl de 2004.



El Retorno del Rey, tercera entrega de ESDLA, se hizo con 11 Oscars de la Academia.



La gripe aviar causó bastante prepcupación entre la población de gran parte del planeta.



Los blogs empezaron a popularizarse enormemente en esta época.



La muerte de Juan Pablo II y la posterior elección del nuevo Papa se convirtieron en dos sucesos de lo más mediáticos.



El código Da Vinci se convirtió en un auténtico fenómeno de masas.



En 2005 se cumplió el IV centenario de la publicación de El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha.





La primera trilogía (cronológica) de Star Wars se cerró con el estreno del Episodio III: La Venganza de los Sith.



Rafa Nadal saltó definitivamente a la élite del tenis en 2005, año en el que ganó 11 torneos.



GAMECUBE

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **Discos GOD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **199€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **22 millones**

Mientras muchos miraban ya a Revolution, la nueva consola en la que se encontraba trabajando Nintendo, GameCube mantuvo un gran nivel durante los años 2004 y 2005. Sus poseedores pudieron hacerse con joyas de la talla de *Resident Evil 4* o *Metroid Prime 2: Echoes*, que -junto a muchos otros imprescindibles- hicieron de la consola de Nintendo una apuesta segura.

El catálogo de GameCube combinó exclusivas "de la casa" con bombazos de third parties.

Con la vista en el futuro

Ya a finales de 2003 publicamos los primeros rumores sobre PS3, Xbox Next (Xbox 360) y N5/Revolution (Wii), la novedosa apuesta en la que se sabía que trabajaba Nintendo. Para muchos de nuestros lectores, y teniendo en cuenta el genial momento que vivían las consolas "actuales", este cambio generacional resultaba demasiado prematuro y pensaban que PS2, Xbox y GameCube podían aguantar el tipo varios años más. Pero el caso es que, en 2005, Sony y Microsoft presentaron oficialmente al mundo sus nuevas consolas en uno de los E3 más memorables que recordamos, y en el que Nintendo también enseñó el diseño definitivo de Wii, pero sin ofrecer muchos detalles. Nos gustara o no, se acercaba el fin de nuestras fieles compañeras...

Sony "ganó" esta generación gracias a las impresionantes cifras de ventas de PS2, que dominaron casi todos los mercados.

El modelo Slim, junto a las rebajas en su precio y al atractivo catálogo, hacían de PS2 una consola redonda.

PLAYSTATION 2

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2000** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **74.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **160 millones**

El dominio de los desarrolladores sobre la arquitectura de PS2, una vez superadas las dificultades iniciales tras su lanzamiento, posibilitaron que sus usuarios disfrutaran de juegos cada vez más impresionantes, muchos de ellos creados en exclusiva por algunos de los mejores estudios del mundo. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* o *Final Fantasy X-2* son un buen ejemplo del nivel del que gozaba la consola.



XBOX

FABRICANTE: **Microsoft** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **479€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **25 millones**

La consola de Microsoft se afianzó en el mercado occidental durante esta etapa. Y aunque el número de juegos exclusivos que recibió fue menor que el de PS2, regaló a sus usuarios títulos absolutamente indispensables, como *Halo 2* o *Ninja Gaiden*. Además, algunos títulos multiplataforma ofrecían su mejor versión en Xbox, lo que contribuyó a que muchos jugadores se hicieran acérrimos seguidores de la consola.



despidiendo a una gran generación

PS2, Xbox y GameCube vivieron su época de madurez en 2004 y 2005, lo que les permitió alumbrar a algunos de los mejores juegos de su historia, pero el relevo generacional estaba muy cerca.

Microsoft fue la primera en dar el pistoletazo de salida a la nueva hornada de consolas con Xbox 360, que llegó a finales de 2005, algo que a muchos le pareció un movimiento demasiado precipitado...

Avalancha de lanzamientos

El año 2004 arrancó, en el mercado de consolas de sobremesa, con PS2, Xbox y GameCube disfrutando de una excelente salud, o lo que es lo mismo, de un gran ritmo de lanzamientos de calidad que cada mes inundaba las páginas de nuestra revista. Para que os hagáis una idea, en los 24 números de Hobby Consolas que publicamos entre 2004 y 2005, analizamos cerca de 340 juegos para ellas, siendo 26 de ellos exclusivos de GameCube, 47 de Xbox, 119 de PS2 y 145 multiplataforma. Como reflejan las cifras, la máquina de Sony, que aventajaba por mucho en unidades vendidas a nivel mundial a sus dos competidoras, le permitieron beneficiarse de un mayor número de juegos desarrollados por "third parties", que buscaban aprovecharse de la gran aceptación de PlayStation 2 para hacer la mayor caja posible. Sin embargo, esta situación no fue óbice para que las 3 consolas recibieran títulos de una calidad indiscutible, siendo -una vez más- los desarrollos exclusivos los que marcaran las verdaderas diferencias e hicieran que muchos jugadores se decantaran por una u otra en particular.

> Entre los años 2004 y 2005 en Hobby Consolas analizamos cerca de 340 juegos para PS2, Xbox y GameCube, que vivían una auténtica era dorada en lo que a estrenos se refiere.

todos a cantar

En 2004, Sony lanzó la primera entrega de *SingStar*. La idea era tan simple como divertida: conectando uno o dos micrófonos a PS2, nuestro objetivo era cantar las canciones incluidas en el DVD, tratando siempre de no desafinar para obtener así la mayor puntuación posible. Esta nueva vuelta de tuerca al clásico karaoke se convirtió en todo un fenómeno, y contribuyó sobremanera a que muchos jugadores "no habituales" se interesaran por las consolas.



Los primeros micrófonos de *SingStar* se conectaban a PS2 a través de un adaptador USB. Su tecnología permitía reconocer el tono de nuestra voz y compararlo, en tiempo real, con la pista original de la canción que estuviésemos interpretando.



NOVEDADES PlayStation 2

Y cuan- do yo te ve- o

EL GUATEQUE EN CASA

SINGSTAR PARTY

Léase cantando: vaaale, que a lo mejor es muy sencillo; bueeeno, pero también es divertido... ¡Léeme los labios, este juego trae la fiestaaa!



NOVEDADES

The way y

AHORA EL ÍDO

SINGS

¿Hasta hoy sólo el grifo de la
Pues prepárate, porque esto
en toda una estrella del escen

así jugábamos 2004-2005


¿Tuning? ¡Que hable el experto!

Ahora que la fiebre por los coches modificados está llegando a las consolas, hemos tenido la oportunidad de hablar con Juan Carlos Caballero, uno de los mayores expertos del país, para que nos cuente cómo cree que debería ser el juego de tuning perfecto.

LOS NUEVOS JUEGOS DE TUNING

Juiced

Need For Speed 2

Midnight Cl

2'99 € TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

HOBBY CONSOLAS

FIFA 2005

ADELANTATE ¡VIVE LA AVENTURA! Primer contacto con: PRINCE OF PERSIA 2 DEVIL MAY CRY 2 JAK 3

¡ALUCINA! EL MES DEL MIEDO RESIDENT EVIL 4 SILENT HILL 4 RESIDENT EVIL OB

¡PRIMERA REVIEW! ¡FIEBRE DE TUNING! ¡¡Conduce con «Juiced» el coche de tus sueños!!

50 JUEGOS NUEVOS

locos por el tunning

La modificación extrema de vehículos, o tuning, se puso muy de moda en esta época gracias a diferentes programas de televisión, películas o publicaciones especializadas. Esta "fiebre" se dejó notar con fuerza en el mundo de los videojuegos, y fueron muchísimos los títulos de velocidad centrados en esta modalidad que vieron la luz en casi todas las consolas. *Juiced, Midnight Club* o la saga *Need Ford Speed* fueron algunos de los que más fuerte pegaron.

NOKIA N-GAGE QD

FABRICANTE: **Nokia** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **Tarjetas MMC** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2004** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **299€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **3 millones (total N-Gage)**

Nokia intentó insuflar nueva vida a N-Gage con la puesta de largo de un nuevo modelo, que recibió el sobrenombre de QD. Este rediseño, que redondeaba las formas del modelo original y le añadía otras novedades, como un menor tamaño, pero que también restaba algunas características, como la reproducción de MP3 o la radio FM, no consiguió evitar el escaso éxito de la máquina.

La invasión de las portátiles

Nada menos que 4 consolas portátiles llegaron al mercado entre 2004 y 2005. La primera en hacerlo fue N-Gage QD, la nueva versión del híbrido entre consola y teléfono móvil de Nokia. Otra revisión, Game Boy Micro, también se sumó a la fiesta, en noviembre de 2005, reduciendo drásticamente el tamaño de la Game Boy Advance original y añadiendo algunas nuevas características. Sin embargo, las verdaderas estrellas del "sarao" hicieron su aparición estelar también aquel año. Primero, en marzo, Nintendo lanzaba en España DS, una revolucionaria máquina portátil que contaba con una potencia muy superior a GBA y, como principal novedad, la inclusión de 2 pantallas, una de ellas táctil, lo que abría un nuevo



GAME BOY MICRO

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **99€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **44 millones (total GBA)**

La última consola de Nintendo en llevar el nombre "Game Boy" se lanzó en España a finales de 2005. Con un tamaño realmente pequeño y un peso inferior a 80 gramos, esta nueva portátil contaba con una pantalla a color de 2 pulgadas, retroiluminada y con brillo ajustable, y con compatibilidad total con todos los juegos de Game Boy Advance.

NINTENDO DS

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **149.95€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **155 millones**

Acompañada de una genial campaña publicitaria. Nintendo puso a la venta DS (Dual Screen) en España en marzo de 2005. Llegada para suceder a Game Boy Advance de forma definitiva, la nueva propuesta de los de Kyoto no dejó a nadie indiferente por lo original de su diseño, que destacaba por ofrecer 2 pantallas, una de ellas táctiles, y avanzadas posibilidades 3D.



La consola Incluía un Stylus, o lápiz, para facilitar nuestra interacción con la pantalla táctil.

Con una genial estrategia, Nintendo revolucionó el mundo de las portátiles con DS, la primera consola en incorporar 2 pantallas, siendo una de ellas táctil.



Un menor tamaño y otros cambios estéticos fueron las principales novedades de QD.



En el E3 2004 pudimos probar las nuevas portátiles. Y así os lo contamos en la revista.

mundo de posibilidades a los desarrolladores. Juegos como *Wario Ware* o *Nintendogs* se beneficiaron de estas características para, junto a pesos pesados de Nintendo, como *Mario Kart DS* o *Super Mario 64 DS*, hacer de la portátil un absoluto éxito de ventas desde su salida al mercado.

Plantar cara a la Gran N en este terreno era algo que parecía casi imposible, pero Sony -que gozaba de una gran confianza en sí misma gracias a los increíbles cifras de PlayStation- decidió lanzarse a dominar el mercado portátil con una nueva y técnicamente alucinante consola: PSP.

Sony entra en juego

Con una impresionante pantalla panorámica de 4,3 pulgadas, una potencia "similar" a la de PS2 y unas amplias capacidades multimedia, que le permitían reproducir música en formato MP3, conectarse a Internet o visualizar películas en

fiebre portatil

Durante estos 2 años asistimos al nacimiento de un gran número de consolas portátiles. Las más destacadas fueron DS y PSP, que contaron con tecnología revolucionaria y todo el apoyo de las gigantes Nintendo y Sony. Sin embargo, no fueron las únicas en llegar; revisiones de máquinas ya existentes, como N-Gage QD, el híbrido entre consola y teléfono de Nokia, o Game Boy Micro, que reducía aún más el tamaño de GBA, fueron otras de las propuestas que pudimos adquirir en nuestra tienda habitual. Con mucha menos aceptación, y ya fuera de nuestras fronteras, aparecieron máquinas como Gizmondo, que fracasó estrepitosamente, o la curiosa Tapwave Zodiac, una suerte de consola-PDA a la que llegaron títulos como Doom II o Duke Nukem.







LANZAMIENTO-ESPAÑA

Toda la tecnología en tus manos

La portátil Gizmondo llega a España con las más modernas innovaciones a un precio de 399 €.

Desde el 1 de diciembre se puede adquirir en España esta nueva portátil, que fue presentada en el pasado SIMO TCI, y que llega con la intención de hacerse un hueco en el mercado de las portátiles. Y es que este sistema multifunción ofrece grandes prestaciones tanto para los juegos (con procesador de 400 Mhz, 64 MB de memoria, pantalla TFT de 2,8 pulgadas, Bluetooth 2 y GPRS, juego online, etc.), como para entretenimiento multimedia, con reproducción de películas MPEG 4, envío de mensajes, MP3, USB... ¡hasta tiene GPS para localizar a otros jugadores! La consola saldrá acompañada de un catálogo de 10 juegos, entre los que está «FIFA 2005». ¡Vaya "juguetito"!

Gizmondo era una prometedora consola portátil que fracasó estrepitosamente.

REPORTAJE

ASÍ SON LAS CONSOLAS

PSP

El miembro más pequeño de la familia PlayStation

datos técnicos

Primera impresión

UMD, un formato para el futuro

NINTENDO DS

Dos pantallas que abren un mundo de posibilidades

datos técnicos

Primera impresión

Tarjetas de juego

Una extensa comparativa entre PSP y NDS fue publicada en Hobby Consolas con el fin de ayudar a los compradores indecisos. Ambas máquinas tenían razones de sobra para convencer a cualquier jugador.


UNA MASCOTA EN EL BOLSIL
NINTENDOGS

¿Os acordáis de la fiebre del pollo? Pues en Japón acaba de desatarse algo mucho más contagioso: se trata de ... del perro, y es que nadie ha podido resistirse al encanto de los cachorros virtuales de Nintendo. ¿Podremos nosotros...

LOS PROTAGONISTAS
Unos cachorros adorables

NOVEDADES Nintendo DS

UN JUEGO CON PEDIGRÍ
NINTENDOGS

Ahora que se acerca la Navidad, ¿por qué no os "regaláis" un perrito? Pero no uno de verdad, que luego ensucia mucho. ¡Es mucho mejor tener la mascota virtual más revolucionaria!

revolución nintendogs

Cuidar a una mascota virtual era algo que llevábamos haciendo desde hacía muchos años ¿os acordáis, por ejemplo, de los Tamagotchi? Pero Nintendo, gracias las capacidades táctiles de DS, amplió con mucha inteligencia la idea y arrasó con *Nintendogs*, que nos proponía cuidar a nuestro propio perrito electrónico. La fórmula cuajó y ayudó a convertir a DS en objeto de deseo para el gran público.

soporte UMD (Universal Media Disc), PlayStation Portable aterrizó a España en septiembre de 2005, lo que nos dejó muy poco tiempo para exprimirla en esta etapa de la revista, pero sí nos permitió vislumbrar sus enormes posibilidades gracias a títulos como *GTA: Liberty City Stories* o *Wipeout Pure*. La batalla portátil estaba servida y se antojaba emocionante, pero aún quedaba otro gran bombazo por llegar antes de finalizar el año...

Xbox 360 se estrena en España

Tras muchos meses de rumores, especulaciones y opiniones encontradas sobre la "necesidad" o no de un relevo generacional, el 2 de diciembre de 2005 se ponía a la venta de manera oficial en nuestro país Xbox 360, la primera de "las consolas del futuro" que, una vez más, prometían ofrecernos unas experiencias nunca antes vistas gracias a su enorme potencia y a sus nuevas posibilidades.

Con un precioso diseño, en color blanco con detalles grises y plata, lo mejor de la nueva máquina de Microsoft se encontraba en su interior, que le permitía poder presumir de ser la consola más poderosa en ver la luz hasta la fecha.



PSP

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **Discos UMD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **80 millones**

Sony irrumpió en el mercado portátil con PSP, la máquina "de bolsillo" más potente disponible en el mercado. Con pantalla TFT LCD de gran tamaño, unas poderosísimas CPU y GPU, que permitían mover sólidos entornos 3D, y amplias capacidades multimedia, reproducción de películas a través de su formato UMD incluida, PlayStation Portable estrenó algunos juegos realmente espectaculares, como *GTA: Vice City Stories*.

La gran pantalla de 4,3 pulgadas de formato panorámico era la característica que más resaltaba tras un primer vistazo a PlayStation Portable.

juegos de película

Los videojuegos basados en películas existen prácticamente desde el inicio de las consolas y los ordenares "de ocio", pero en esta época vivimos una auténtica avalancha de este tipo de juegos. Las enormes posibilidades de las nuevas máquinas, unidas a su cada vez mayor proliferación en el mercado, hicieron que las productoras los vieran como una mina de oro para rentabilizar aún más sus creaciones. Mátrix, King Kong, El Señor de los Anillos y hasta nuestro policía más casposo, Torrente, tuvieron su videojuego oficial.


REPORTAJE

¡PRIMERAS IMÁGENES DE JUEGO REAL!

PS2 Y XBOX · VIRGIN/VIRTUAL TOYS · SEPTIEMBRE

TORRENTE 3
Apatrullando por Madrid

REPORTAJE

ESTO ES MATRIX

Combates sin descanso

Secuencias espectaculares

LO QUE TIENES QUE SABER
- Compañía: **Atari**
- Consolas para las que sale: **PS2 y Xbox**
- Fecha de lanzamiento: **Finales de 2005**

Hasta Torrente tuvo su propio juego oficial, que fue desarrollado en España.

La nueva generación de consolas arrancó en España con el lanzamiento oficial de Xbox 360 el 2 de diciembre de 2005. La consola llegó a un precio de 399€

Gran parte de esta potencia estaba dedicada a las capacidades multimedia, que pretendían hacer de Xbox 360 el elemento estrella de nuestro salón. Reproducción de películas en DVD, acceso a todo tipo de contenido gracias a Windows Media Center y la conexión a Xbox Live, compatibilidad total con la alta definición de los televisores HD, la bestia de los de Redmond se perfilaba como un auténtico centro de entretenimiento, pero -por supuesto- aquello no era más que un gran añadido para lo que realmente estaba ideada...

Juegos realmente espectaculares

El catálogo inicial de lanzamiento de Xbox 360 no fue uno de los más memorables de la historia de las consolas, pero títulos como *Project Gotham 3*, *Kameo* o *Condemned Criminal Origins* ya nos permitieron vislumbrar que estábamos ante una máquina muy superior, sobre todo en el plano técnico, a la totalidad de consolas que habíamos disfrutado hasta la fecha. Poco a poco, y en los meses siguientes a su lanzamiento, el catálogo fue creciendo gracias a joyas del calibre de *The Elder Scrolls IV: Oblivion* y a la cada vez más cercana fecha de estreno de algunos prometedores juegos exclusivos que prometían marcar un antes y un después, como *Gears of War* o *Mass effect*. ¿Os suenan de algo?

El mando incluido con la consola era inalámbrico, lo que aumentaba mucho la comodidad.

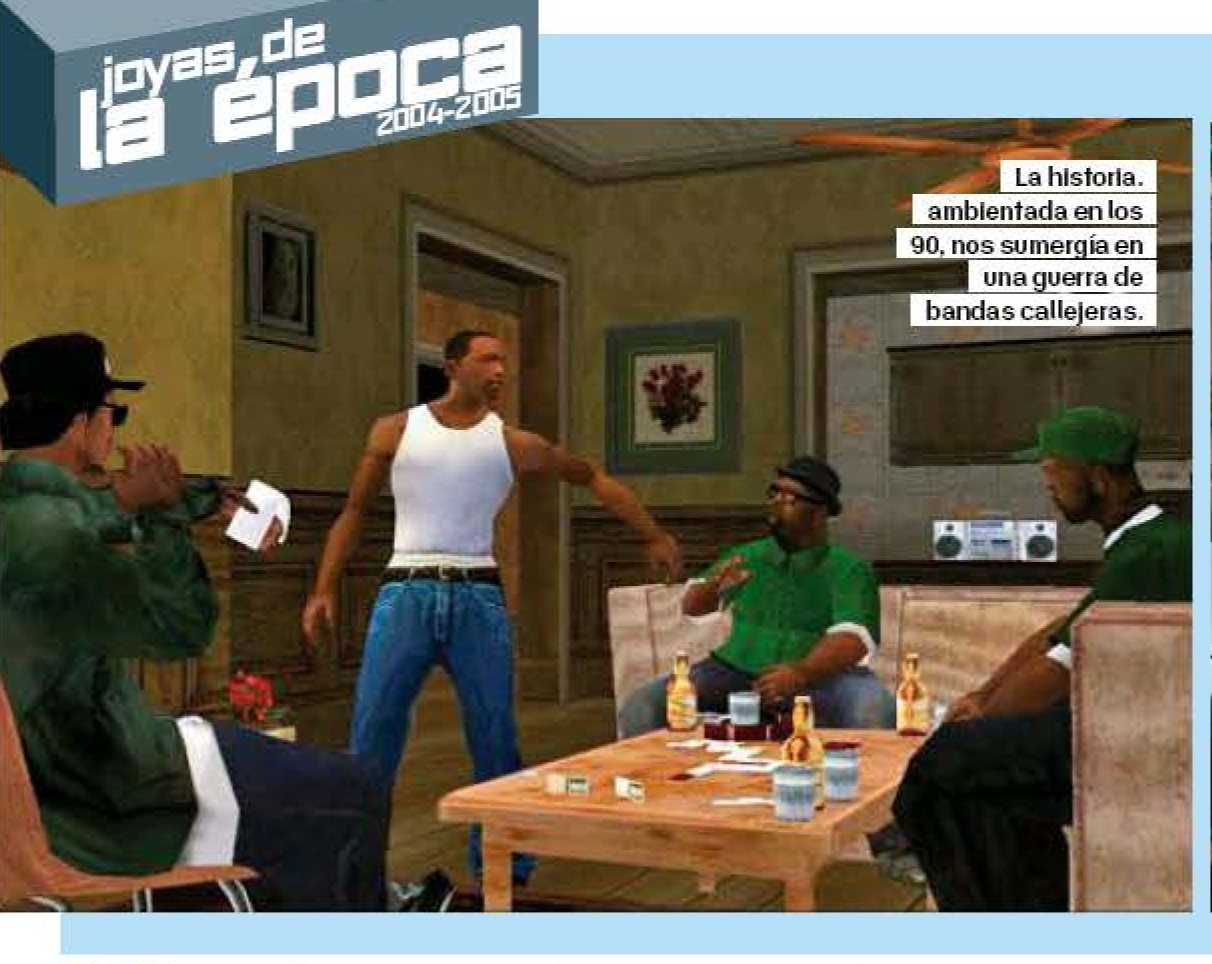
XBOX 360

FABRICANTE: **Microsoft** ● Nº DE BITS: **"256" bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **87 millones**

Ser los pioneros en disfrutar del futuro de los videojuegos fue posible gracias a Microsoft, quien fue la primera en lanzar su máquina de nueva generación. Con una potencia descomunal, amplias capacidades multimedia, mando inalámbrico y disco duro incluido "de serie" (en el pack más completo de la consola), 360 inició una nueva era que marcaría el rumbo del sector hasta límites nunca vistos.



Star Wars o El Señor de los Anillos se habían dejado caer antes en el mundo de los videojuegos desde tiempos inmemoriales, pero las cotas de realismo y fidelidad que alcanzaban ahora sus juegos eran las mayores que habíamos visto nunca.



La historia, ambientada en los 90, nos sumergía en una guerra de bandas callejeras.



1 bienvenidos a los santos
gta san andreas



- COMPAÑÍA: **Rockstar**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2004**
- Nº DE LA REVISTA: **159**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

MUCHOS PERSONAJES
principales están "inspirados" en raperos reales, como Dr. Dree, Ice Cube o Eazy-E.

OVNIS, ZOMBIS, EL YETI...
Algunos afirmaban haber vivido sucesos paranormales en Los Santos. La mayoría eran leyendas urbanas.

Tras la gran acogida que recibieron *GTA III* y *GTA Vice City*, todas las miradas estaban puestas en *San Andreas*. Rockstar no defraudó y amplió la "fórmula GTA" para crear uno de los mejores juegos de la historia de PS2.

Ya desde la huida en bici de C.J, que servía como genial arranque del juego, sabíamos que estábamos ante algo muy grande. Nada menos que 3 ciudades conectadas entre sí, Los Santos, San Fierro y las Venturas, "latían" repletas de vida en el *GTA* más grande y ambicioso realizado hasta la fecha. Bajo una genial historia "de pandilleros" ambientada en 1992, *San Andreas* elevaba al máximo exponente la combinación de tiroteos, conducción y libertad de acción característica de la saga, permitiéndonos hacer casi cualquier cosa que se nos pasara por la cabeza: entrenar en el gimnasio, tunear nuestro coche, pasar el rato en las máquinas tragaperras o jugar al basket callejero, eran solo algunas las actividades que, junto a unas variadísimas misiones, consiguieron hacernos sentir más "vivos" que nunca dentro de un videojuego.



El rey de los barrios bajos
1. El protagonista
Rockstar ha decidido que el protagonista del juego sea un joven de color de veintitantos años que vive en Los Santos. Y para ello se han inspirado en personajes reales.

LA HISTORIA DE CARL JOHNSON

SU BANDA, LOS ORANGE GROOVE FAMILIES

LAS OTRAS BANDAS

VALORACIÓN

C.J. está en forma

CARL

Nadar, trepar, mejorar sus habilidades... C.J. estaba repleto de posibilidades.



REPORTAJE

¡EXCLUSIVA MUNDIAL!

ASÍ SERÁ «GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS»

JUGANDO FUERA DE LA LEY

Es el juego más esperado del año, y os aseguramos que no nos va a defraudar. Os lo decimos nosotros que hemos tenido el privilegio de hablar con sus creadores y ser los primeros en verlo en movimiento en las oficinas de Rockstar en Nueva York. Si esperabais una simple secuela vais listos. No os podéis ni imaginar lo que estos chicos nos están preparando.

LO QUE DEBÉIS SABER
- Formato: **PlayStation 2 (sin confirmar Xbox)**
- Compañía: **Rockstar**
- Género: **Aventura de acción y conducción**
- Lanzamiento: **Octubre**
- De dónde viene: **Es la nueva entrega de la exitosa saga «GTA» y será la tercera en aparecer en PS2.**

LA ESTÉTICA
Basado en hechos reales



La variedad de vehículos que podíamos pilotar era enorme, e incluía potentes aviones.

Con Grand Theft Auto San Andreas, **Rockstar redefinió el concepto de libertad de acción** dentro del mundo de los videojuegos.

GTA San Andreas fue portada del número 154 de nuestra revista.

su paso por la revista

Desde sus primeros detalles, que os mostramos en exclusiva mundial, *GTA San Andreas* llenó decenas de páginas de Hobby Consolas incluso después de la publicación de su análisis en el número 159.

Fuimos unos de los primeros medios del mundo en probar *GTA San Andreas.*

nuestra nota

"Una obra maestra que rompe con todos los límites de la diversión". Así culminaba su análisis nuestro redactor David Martínez, en el que también aseguraba que *GTA San Andreas* era el motivo que muchos necesitaban para hacerse con una PS2.


Mimetizarse con el entorno era vital para pasar desapercibido en la espesura de la jungla.



Las posibilidades de camuflaje eran enormes y se elegían a través de un completo menú.









EL MEJOR ESPÍA SOBREVIVE

MGS 3: SNAKE EATER

Después de ser coronado como rey de los juegos de infiltración, Snake vuelve a las consolas para demostrar que también es experto en camuflaje y supervivencia.

su paso por la revista

La expectación por el juego fue tal que incluso llegó a copar dos portadas de Hobby Consolas en un reducido periodo de tiempo, a lo que hubo que sumar noticias, reportajes e incluso una guía completa.

2 la serpiente, en su entorno natural
metal gear solid 3

PlayStation 2 — KONAMI — METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER — 16+

- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **PlayStation 2**
- AÑO: **2005**
- Nº DE LA REVISTA: **161**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LA PESADILLA DE SNAKE, en forma de minijuego oculto, se titula Guy Savage y fue escrito y dirigido por Shuyo Murata.

THE BOSS fue modelada tomando como referencia a la actriz Charlotte Rampling.

Hideo Kojima y su equipo aprovecharon la gran experiencia adquirida con PlayStation 2 para crear la más completa entrega de *Metal Gear Solid* hasta la fecha. ¡Y eso eran palabras mayores!

Snake regresó a PS2 para demostrarnos que era tan capaz de infiltrarse en cualquier instalación militar como de sobrevivir en una espesa selva de la Unión Soviética. Ambientado en la década de los sesenta, en plena Guerra Fría, Snake Eater llevó un paso más lejos la fórmula de los anteriores *Metal Gear Solid* para ofrecernos una de las mejores entregas de toda la saga. Un gran número de novedades, como el sistema de camuflaje o el de supervivencia, que nos obligaba a cazar para alimentarnos o a recoger suministros para curarnos las heridas. Todo esto, acompañado de un espectacular guión, con algunos memorables enfrentamientos contra enemigos finales, y de un apartado técnico que exprimió al máximo los circuitos de PS2, hicieron de la obra de Hideo Kojima uno de los grandes de la historia de los videojuegos.


Naked Snake, o Big Boss, era el protagonista absoluto de esta entrega de la saga.

nuestra nota

La enorme intensidad de su propuesta y el brutal apartado gráfico fueron los aspectos más destacados en nuestras valoración, en la que también elogiamos que tuviera menos secuencias.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA SUPERVIVENCIA** multiplica las posibilidades del planteamiento basado en la infiltración.
- **LA REALIZACIÓN TÉCNICA** supera con creces cualquier cosa que hayamos visto antes en PS2.

lo peor

- **NO ESTÁ DOBLADO,** aunque las voces en inglés, con actores conocidos, son una pasada.
- **EL MODO ONLINE** se limita a descargarnos nuevos camuflajes, pero no hay juego por Internet.

alternativas

«Metal Gear 3» está a años luz de cualquiera de sus competidores. La entrega anterior, que está en Platinum, sigue siendo una maravilla, aunque nos quedamos con este. Si os gustan los juegos de infiltración, los dos **«Splinter Cell»** son también grandes juegos, y tienen una orientación algo más realista.

- **GRÁFICOS** Los entornos interactivos son gigantescos y además están sometidos a cambios de luz. Los modelos se llevan otro sobresaliente. **96**
- **SONIDO** La música, de Gregson Williams, es dinámica y en Dolby Prologic II, al igual que sus alucinantes efectos, pero no está doblado. **91**
- **DURACIÓN** La primera partida supera las 20 horas de duración, pero repetiréis una y otra vez. Además, los minijuegos son entretenidísimos. **94**
- **DIVERSIÓN** Es el juego más intenso que recordamos, lleno de posibilidades y con un argumento de fábula. Además, tiene menos videos. **97**

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

La nueva entrega de «Metal Gear» ha superado nuestras mejores expectativas. Tanto el camuflaje como los aspectos de supervivencia o el combate cuerpo a cuerpo añaden una profundidad insospechada a su genial planteamiento basado en la infiltración. Y por si eso fuera poco, la realización técnica, merced a un nuevo motor gráfico, se sale. Un juego destinado a hacer historia. Seguro que pasará mucho tiempo hasta que juguéis nada tan intenso como este «Snake Eater».



3 un simulador casi eterno
gran turismo 4



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PlayStation 2**
- AÑO: **2005**
- Nº DE LA REVISTA: **162**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

EL PRIMER AUTOMÓVIL PATENTADO, el Mercedes-Benz Patent Motor Wagen de 1886, aparece únicamente en esta entrega de la saga.

CERCA DE UN MES de trabajo era lo que necesitaban los desarrolladores para modelar cada uno de los vehículos.

La obsesión por la búsqueda del realismo de Polyphony Digital alcanzó su punto álgido en PS2 gracias a las cuarta entrega de *Gran Turismo*, que rindió a sus pies a los fans de la velocidad.

Más de 700 vehículos de 80 de los fabricantes más prestigiosos del planeta, 50 recorridos distintos, que incluían trazados por ciudad y etapas de rally, y una ingente cantidad de posibilidades y modos de juego, de entre los que destacaba el mastodóntico modo GT, fueron las contundentes cartas de presentación de la despedida de *Gran Turismo* en PlayStation 2. A las opciones "clásicas" de la serie, como la personalización de la mecánica o el mercado de segunda mano, esta entrega sumó un espectacular Modo Foto y las carreras B-Spec, en las que marcábamos las pautas a nuestro piloto "desde la barrera". El exquisito mimo puesto en el apartado gráfico y sonoro, que contaba con más de 100 temas de artistas como Apollo 440 o Joe Satriani, sirvieron de perfecto copiloto a esta auténtica oda a los amantes de los videojuegos y del mundo del motor.

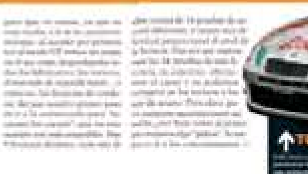


su paso por la revista

Con 36 millones de copias vendidas hasta ese momento, la serie *Gran Turismo* contaba con una enorme popularidad entre nuestros lectores, lo que hizo que nos volcásemos de lleno con su llegada.











nuestra nota

El perfecto equilibrio existente entre todos los aspectos del juego se reflejó fielmente en nuestras puntuaciones, que rozaron la perfección en todos sus apartados. Fue un juego redondo.


El Modo Foto fue una de las grandes novedades de esta entrega de la serie.

La física de las carreras de rally era muy distinta a la de los turismos.





NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL CONTROL** de los vehículos, la IA de los rivales, el modo GT... ¡Todos están cuidados al máximo!
- **LOS GRÁFICOS** son los mejores que hemos visto en un juego de coches de PS2. Son una delicia.

lo peor

- **NO HAY SISTEMA DE DAÑOS** en los vehículos, y eso es algo que ya no tiene excusa en un simulador.
- **LOS COCHES PEQUEÑOS NO CORREN MUCHO.** La sensación de velocidad debería ser mayor.

alternativas

Las posibilidades de «GT 4» son sólo comparables a las de su anterior entrega: «GT 3 A-Spec», que es inferior en todo aunque similar en diversión. Otro buen simulador es «TOCA Race Driver 2». Si os gustan los arcade, probad «Burnout 3» y sus espectaculares accidentes, o las carreras "tuneras" de «NFS 2 Und. 2».

- **GRÁFICOS** El modelado de los coches es perfecto, así como los efectos de luz y reflejos. Lástima que los vehículos no se "abollen". **97**
- **SONIDO** El rugir de los motores es genial y tiene cerca de 100 canciones, que van desde Joe Satriani a Apollo 440 pasando por Mozart o Bach. **96**
- **DURACIÓN** El modo GT es gigantesco y lo mejor del divertido modo Arcade son las partidas multijugador. Si llega a tener carreras online... **96**
- **DIVERSIÓN** La fórmula «Gran Turismo» elevada a la máxima potencia y con unas novedades de altura. ¡No podréis parar de jugar! **97**

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

La capacidad que tiene «GT 4» para atraparnos es total, empezando por sus espectaculares números, casi inimaginables, siguiendo por su exquisito control, la ultra-realista física de los vehículos o el apasionante modo GT. Sin olvidarnos por supuesto los nuevos "fichajes" como el modo B-Spec o el divertidísimo modo fotografía que, junto a unos gráficos de auténtico ensueño, han conseguido que nos enamoremos sin remedio de este simulador. Un juego absolutamente indispensable.





La enigmática Samus Oscura aparecía en puntos claves del juego. ¿Cuál sería su objetivo?



su paso por la revista

El extensísimo análisis fue el colofón final a nuestra completa cobertura de *Metroid Prime 2: Echoes*. Tras la increíble primera parte teníamos muchas ganas de volver a ver a Samus, y eso se dejó notar.



UNA AVENTURA GALÁCTICA

METROID PRIME 2 ECHOES

CAZANDO ALIENÍGENAS

SAMUS

4 cuando samus se consagró en las 3d
metroid prime 2 echoes



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2004**
- Nº DE LA REVISTA: **160**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

METROID 1.5 fue el nombre del primer concepto para una secuela. Al final casi todo se desechó en favor de Prime 2.

UNA CAMPAÑA VIRAL en forma de varias páginas web se usó para promocionar el lanzamiento del juego..

Tras protagonizar un brillante estreno en las 3 dimensiones, Samus Aran regresó a GameCube para deleitarnos con una nueva aventura contra los alienígenas.. ¡y contra su "yo" oscura!

Exploración, disparos y puzles, todo ello desde la vista subjetiva de la gran Samus Aran, volvieron a ser los ingredientes de la continuación de *Metroid Prime*, que nos llevó hasta el lejano planeta Éter. Dividido en dos mundos (luz y oscuridad), en este nuevo escenario Samus demostró una vez más sus enormes habilidades, que le permitían convertirse en bola, balancearse con un gancho láser o disparar todo tipo de armas contra los hostiles alienígenas. De nuevo, esta genial mezcla funcionó como un reloj y logró atraparnos sin remedio. ¡Qué grande es Samus!



El modo a pantalla partida era fuente inagotable de diversión.

La mezcla de distintos géneros volvió a ser clave en el desarrollo de este nuevo Metroid.

nuestra nota

Sin duda, una de las puntuaciones más elevadas que otorgamos a un juego de GameCube. Y es que el títuo de Retro Studios es uno de los grandes del catálogo de la consola.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS HABILIDADES DE SAMUS** son una pasada.
- **EL DESARROLLO** resulta muy absorbente y siempre variado.
- **EL APARTADO TÉCNICO** es de los mejores que hemos visto.

lo peor

- **DESORIENTARSE EN LOS DECORADOS** puede resultar algo tedioso a los menos pacientes.
- **ECHAMOS DE MENOS UN MODO ONLINE**, a pesar de que el multijugador es entretenido.

alternativas

La mejor alternativa a este juegazo sigue siendo la anterior aventura de Samus, **«Metroid Prime»**. Al margen de este título, también podéis probar el imprescindible **«Metal Gear Twin Snakes»**. Y si os tira más la exploración que la acción, el rol "suave" de **«Zelda Wind Waker»** es la mejor alternativa. ¡Los tres son muy buenos!

- **GRÁFICOS** Si los que mostraba el juego original eran buenísimos, estos son todavía mejores. Estamos ante una maravilla visual. **98**
- **SONIDO** La banda sonora ambienta de maravilla y los efectos son variados y muy nítidos, pero echamos en falta los diálogos hablados. **87**
- **DURACIÓN** El título puede duraros más de 15 horas, pero si queréis conseguir el 100% esa cifra aumenta. ¡Y el multijugador divierte lo suyo! **94**
- **DIVERSIÓN** El desarrollo del juego es absorbente de principio a fin gracias a la variedad de situaciones y retos que nos propone sin cesar. **97**

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

Al igual que ya ocurriera con el original, esta aventura nos ha parecido una maravilla, una obra maestra imprescindible para todo amante de los juegos en general. Y es que este título lo tiene todo, empezando por un desarrollo divertidísimo, un acabado técnico impresionante y una ambientación fenomenal. Además, también incluye un modo multijugador la mar de entretenido, modalidad inédita en toda la saga. Todas estas virtudes encumbran a «Metroid Prime 2» como el mejor del año para la consola de Nintendo.







LA BATALLA MÁS ÉPICA

HALO 2

Los aliens más despiadados han vuelto a hacer de las suyas en la máquina de Microsoft. Menos mal que el Jefe Maestro está de nuestra parte, porque de lo contrario...

su paso por la revista

Era el título más esperado del momento por los poseedores de Xbox... y por gran parte de la redacción, por lo que *Halo 2* fue protagonista de un enorme número de páginas de Hobby Consolas.

XBOX

HALO 2

LA HUMANIDAD EN PELIGRO

5 jefe y maestro del firmamento
halo 2



- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox**
- AÑO: **2004**
- Nº DE LA REVISTA: **159**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

EL DOBLAJE, con acento sudamericano, causó mucha polémica en nuestro país. ¡Menuda la que se lió!

FUE EL JUEGO MÁS VENDIDO de la historia de Xbox, con casi 8,5 millones de copias distribuidas en todo el mundo..

El Jefe Maestro atacó de nuevo en Xbox y ni el polémico doblaje en español neutro del juego en nuestro país fue un impedimento para que volviéramos a alucinar con su enorme carisma.

El mayor abanderado de Xbox en su puesta de largo mundial pedía a gritos una secuela a la altura... ¡y vaya si cumplió con las expectativas! *Halo 2* apostó por un desarrollo continuista, o lo que es lo mismo, por el de un shooter subjetivo repleto de acción, pero le añadió una ingente cantidad de mejoras y novedades que hicieron de esta secuela un título irrepetible. Una historia más elaborada y épica, en la que incluso podíamos manejar a uno de los alienígenas enemigos, sirvió de plato principal a un apetitoso segundo en forma de modo online para hasta 16 jugadores simultáneos. Nunca hasta ese momento habíamos disfrutado tanto de las partidas multijugador en una consola, y eso fue solo posible gracias las posibilidades de aquella increíble máquina llamada Xbox.

El Jefe Maestro se mostró más épico que nunca en la genial segunda parte de Halo.



nuestra nota

La intensa acción, el genial historia y el fantástico modo online permitieron a *Halo 2* obtener una altísima puntuación, que solo quedó ligeramente empañada por el polémico doblaje.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor
- EL DESARROLLO es alucinante, muy variado y cargado de acción.
- LOS MODOS MULTIJUGADOR le dan una vida casi infinita al juego.
- MANEJAR A 2 PERSONAJES ha sido una grata sorpresa.

lo peor
- EL MODO PARA UN JUGADOR se parece demasiado al original.
- EL DOBLAJE no ha sido el que esperábamos. Lo ideal hubiera sido con actores españoles, pero parece que o era así o en inglés. Lástima.

alternativas
El primer «Halo» sigue siendo un auténtico juegazo, aunque no posee el magnífico modo online que «Halo 2» sí que incluye. El otro gran rival de este juego es «Chronicles of Riddick», otro auténtico juegazo que cuenta con menos posibilidades de juego que el título que nos ocupa pero una calidad gráfica superior.

- **GRÁFICOS** Magníficos. Tanto los decorados como los personajes son muy detallados y los efectos especiales son tremendos. **95**
- **SONIDO** El aspecto más "polémico". La banda sonora es muy buena, al igual que los efectos, pero el doblaje resulta algo "peculiar". **88**
- **DURACIÓN** El modo para un solo jugador puede durarnos unas 15 horas, pero claro, el modo cooperativo y el online son interminables... **98**
- **DIVERSIÓN** El desarrollo del juego es apasionante y la historia atrapa sin remedio. Y los modos multijugador son una auténtica pasada. **96**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración
[illegible]









Proteger a Ashley, la hija del Presidente de EEUU, era uno de nuestros objetivos en el juego.



su paso por la revista

RE 4 fue la entrega de la saga que más dio que hablar debido a sus grandes cambios. Esta renovación originó un debate que se mantiene a día de hoy, sobre si *Resident Evil* debería "regresar" al terror.

6 la mutación del survival horror
resident evil 4



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2005**
- Nº DE LA REVISTA: **162**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

RESIDENT EVIL 3.5, o la versión inicial, mostraba un aspecto más terrorífico. Se canceló por limitaciones técnicas.

SE DESARROLLA EN ESPAÑA, pero la ambientación está repleta de tópicos y errores... ¿Pesetas en 2004?

Por primera vez en la saga *Resident Evil*, la cámara se situó a la espalda del protagonista para ofrecer un desarrollo más enfocado a la acción y menos al terror. ¡Y el resultado fue impresionante!

El Resident Evil más revolucionario desde su estreno en PlayStation 9 años antes llegó a GameCube acompañado de mucha expectación... y de un buen puñado de enemigos a los que disparar desde una vista en tercera persona. Leon S.Kennedy fue el encargado de protagonizar el nuevo desarrollo de la ya mítica serie de Capcom, en la que la acción pura y dura eclipsó a los escasos momentos de terror, sustituyendo -por ejemplo- a los terroríficos zombis por infectados. Este cambio aportó mucha frescura al trillado concepto "survival horror" y nos permitió redescubrir una saga que pedía a gritos una profunda renovación



Esta espectacular portada acompañó a nuestra primera toma de contacto con el juego.

nuestra nota

El viraje de los puzles y el terror a un desarrollo más enfocado a la acción nos pareció un verdadero acierto, sobre todo teniendo en cuenta que la saga empezaba a acusar signos de desgaste.



Leon S. Kenney, uno de los protagonistas de *Resident Evil 2*, fue el valiente encargado de liarse a tiros en esta nueva entrega.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS GRÁFICOS** son los mejores que hemos visto en una consola en muchísimo tiempo.
- **ES EL MÁS LARGO Y VARIADO** de la saga, y además no tenemos que pasar varias veces por cada nivel.

lo peor

- **NO DA TANTO MIEDO** ni el argumento está tan elaborado como en otras entregas de esta saga.
- **NO ESTÁ DOBLADO,** aunque algunos enemigos hablan español... con acento sudamericano.

alternativas

Los mejores juegos de terror que podéis encontrar en GC son las anteriores entregas de esta misma saga, «Resident Evil» y «Resident Evil 0», aunque ninguno de ellos alcanza la excelente realización de la cuarta parte. Con un enfoque más original (y a precio reducido) también podéis probar «Eternal Darkness».

GRÁFICOS Son los mejores que se han visto nunca en un juego. Personajes, efectos y escenarios están realizados con el máximo detalle.	98
SONIDO Los efectos están bien, pero la música es escasa, los diálogos están en inglés y los personajes españoles hablan "mexicano".	89
DURACIÓN «Resident Evil 4» ronda las 15 horas, pero incluye minijuegos y objetos extra para seguir "dándole" una vez que lo hayamos terminado.	92
DIVERSIÓN La acción provoca momentos impresionantes a un ritmo trepidante, así olvidamos que el argumento y el miedo son secundarios.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

VALORACIÓN

La verdad es que este pequeño cambio, de los puzzles a la acción, le ha sentado de maravilla a la saga. «Resident Evil 4» aporta frescura a un género tan "trillado" como las aventuras de terror y además lo hace con el mejor entorno gráfico que hemos visto en mucho tiempo. Este despliegue de medios, unido a otras pequeñas innovaciones como comprar armas o cooperar con otros personajes, convierten a esta cuarta entrega en un título imprescindible, que además es toda una exhibición técnica.


NOVEDADES Xbox

EL AGENTE INVISIBLE

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Si las inyecciones os parecen una solución drástica para acabar con la gripe, ya veréis lo que tiene que hacer Sam Fisher, el espía de la NSA, para acabar con un virus aún más peligroso.

CONSEJOS DE UN ESPÍA

SAM FISHER

su paso por la revista

El espía de Ubisoft se coló durante un buen número de meses en nuestra revista gracias a *Pandora Tomorrow*, pero nosotros le descubrimos infraganti y, para que se le pasara el mosqueo, le dedicamos esta portada.

PLAYSTATION 2 · PLAYSTATION · XBOX · GAMECUBE · GB ADVANCE · GB COLOR

HOBBY CONSOLAS

LO HEMOS PUNTUADO FINAL FANTASY X-2 Alucina con la aventura definitiva para PS2

¡DESCÚBRELOS! ¡MIRA QUÉ JUEGAZOS! • Resident Evil Outbreak • Metal Gear Twin Snake • FF Crystal Chronicles • Final Fantasy X • Silent Hill 4

PREESTRENO MUNDIAL!! SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW ¡Vuelve el mejor juego de espías!

7 espíales otra vez, sam

splinter cell pandora tomorrow



- COMPAÑÍA: **Ubisoft**
- CONSOLA: **Xbox**
- AÑO: **2004**
- Nº DE LA REVISTA: **151**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

HAY 7 VERSIONES DEL JUEGO: Xbox, PS2, GameCube, PC, Game Boy Advance, teléfonos móviles y PlayStation 3.

DARAH DAN DOA es el nombre la organización terrorista indonesia... y también el título de una película de 1950 dirigida en el mismo país.

Sam Fisher destapó su caja de Pandora particular para marcarse un auténtico juegazo que mezclaba acción y sigilo de una manera más completa que nunca anteriormente.

Un letal virus fue la amenaza a la que tuvo que enfrentarse Sam Fisher en su nuevo juego. Para evitar un ataque terrorista, el agente de la NSA protagonizó otra aventura de infiltración y espionaje en la que ocultarse en las sombras y utilizar los numerosos gadgets volvían a ser clave. Entre las novedades más destacada encontramos, además del mejorado apartado técnico, un nuevo modo online a través de Xbox Live, en el que hasta 4 jugadores podían jugar al "gato y al ratón", y que proporcionaba muchas horas de diversión. Sin duda, uno de los grandes títulos de espionaje de la historia de los videojuegos.

El sigilo volvía a ser la piedra angular del desarrollo de la nueva entrega de *Splinter Cell*.





Las mejoras técnicas y el modo online fueron los puntos fuertes del juego, cuyo modo principal -aunque muy bueno- pecaba de ser demasiado continuista respecto al primer título de la saga de Fisher.


PREESTRENO PS2 - Xbox - GC

VIGÍA

Así de desafiante se mostraba Sam Fisher ante la nueva amenaza terrorista. Estaba claro que no se amedrentaba ante nada.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- EL MODO ONLINE es uno de los más entretenidos y originales que hemos probado nunca.
- LOS EFECTOS DE LUZ nos han alucinado, sobre todo combinados con las zonas de agua o vegetación.

lo peor

- ES MÁS CORTO Y FÁCIL que el primer «Splinter» y además repite bastantes situaciones.
- LA MÚSICA NO ENCAJA y se activa a destiempo. Una pena, ya que es del autor de "Mission Impossible".

alternativas

Además del primer «Splinter Cell», que era más largo y complejo, pero carecía de modo online, podéis haceros con «Metal Gear Solid», que es otra obra maestra. Otro de los juegos de infiltración que más se le parecen es «Mission Impossible Operación Surma», que no está tan cuidado, pero que resulta igualmente entretenido.

GRÁFICOS	Los efectos de luz son insuperables, al igual que la física de la hierba, aunque modelos y animaciones no han mejorado.	95
SONIDO	El doblaje es de lo mejor que hemos escuchado, como los efectos en 5.1. Sin embargo, la música no está bien sincronizada.	89
DURACIÓN	El modo historia es más corto y fácil que en el primer juego, pero las partidas online compensan de sobra este "recorte".	90
DIVERSIÓN	La cantidad de movimientos y objetos nos permite superar cada nivel de formas diferentes, y para colmo el multijugador es genial.	95
PUNTUACIÓN FINAL		95

valoración

Tan sólo hace un año que «Splinter Cell» se convirtió en uno de los mejores juegos de espionaje de todos los tiempos, y ya tenemos una secuela entre manos. Quizá «Pandora Tomorrow» no resulte igual de fresco que el primero (se nota que las principales mejoras están en el modo online), pero conserva su magia y además trae consigo algunos momentos impagables, especialmente los escenarios "selváticos". Sin lugar a dudas, uno de los mejores juegos que se pueden encontrar en cualquier consola.



Las novedades de esta nueva entrega de *FIFA* fueron muchas y llegaron también a los tiros libres.







fifa 2005



- COMPAÑÍA: **EA**
- CONSOLA: **PS2- GC- Xbox**
- AÑO: **2004**
- Nº DE LA REVISTA: **157**
- NOTA: **95**

Electronic Arts pulió su saga futbolística de referencia y marcó un gol por la escuadra.

Fernando Morientes fue la imagen de *FIFA 2005* y, al igual que el crack cacereño, el juego desprendía calidad por los 4 costados. Licencias como para parar a Ronaldo Nazario en carrera, un sistema de control que permitía elaborar cualquier jugada, varios modos de juego, incluyendo partidos online, y un apartado técnico "galáctico", al que acompañaba a la perfección la narración de Manolo Lama y Paco González, hicieron del nuevo FIFA un simulador absolutamente imprescindible.

su paso por la revista

¡Nos encanta el fútbol! Y *FIFA* siempre ha sido una de nuestras series favoritas, por lo que esta nueva versión copó muchos titulares y artículos de la revista.


NOVEDADES PS2 - GC - Xbox

FÚTBOL BAJO CONTROL

EL FÚTBOL, MEJOR EN CASA

FIFA 2005

Para disfrutar del mejor fútbol ya no hace falta pagar una millonada por la entrada ni soportar colas interminables: tan solo basta con conectar este sensacional simulador.

EL MODO CARRERA

MORIENTES



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

alternativas

lo peor

valoración

GRÁFICOS	91
SONIDO	98
DURACIÓN	96
DIVERSIÓN	94
PUNTUACIÓN FINAL	95

Morientes saltó al terreno de juego de nuestro estadio para anunciar el análisis de *FIFA 05*.

nuestra nota

Un excelente simulador de fútbol que se acercaba cada vez más a una experiencia totalmente realista.

9 zelda: the



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **GBA**
- AÑO: **2004**
- Nº DE LA REVISTA: **159**
- NOTA: **95**

Link luchó contra el malvado Brujo Vaati en uno de los mejores juegos de la historia de Game Boy Advance.

El gorro Ezero acompañó a Link en su nueva y maravillosa aventura, que mantenía todos los elementos clásicos de la saga *Zelda* y añadía geniales elementos nuevos, como la posibilidad de hacer que nuestro Hyliano favorito planeara... ¡o encogiera su tamaño hasta medir apenas un centímetro! Bajo la batuta de una increíble historia, que se relataba a través de cientos de conversaciones con los Minish y otros habitantes de Hyrule, mazmorras repletas de combates y divertidísimos minijuegos, *The Minish Cap* fue un perfecto colofón para Game Boy Advance.


NOVEDADES Game Boy Advance

EL AVENTURERO Y SU GORRO

ZELDA: THE MINISH CAP

Todo lo que rodea a Link tiene magia: poderes, sombreros que hablan y un RPG portátil como pocos se han visto.

lo peor

Link y su gorro parlanchín Ezero nos cautivaron sin remedio


El apartado gráfico es una de los más bonitos del catálogo de GBA.

minish cap



su paso por la revista

Sabíamos de sobra que Link no era capaz de defraudar... ¡y no nos equivocamos! El Hyliano se mereció todas y cada una de las páginas que le dedicamos al juego.

nuestra nota

Diversión, diversión y más diversión. Un Zelda en estado puro que cabía en la pantalla de GBA. ¡Qué más pedir!

VEREDICTO	
GRÁFICOS	92
SONIDO	83
DURACIÓN	93
DIVERSIÓN	96
PUNTUACIÓN FINAL	95





Yuna regresó en este genial juego de rol de Squaresoft.

10 final fantasy x-2



- COMPAÑÍA: **Square**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2004**
- Nº DE LA REVISTA: **149**
- NOTA: **94**

Final Fantasy nos mostró su cara más desenfadada en la continuación de la épica aventura protagonizada por Tidus 2 años antes.

Yuna, Rikku y Paine formaron el divertidísimo trío protagonista que nos conquistó en el nuevo RPG de Square, que continuaba la historia de *FF X*. El juego tenía un tono mucho más ligero y alegre que el habitual en la franquicia, y su desarrollo se estructuraba en 5 capítulos, compuestos por divertidas misiones, y en los que teníamos que enfrentarnos a peligrosos combates, resolver puzles o superar algunos minijuegos. ¡Un "Final" repleto de buen rollo!





su paso por la revista

El espectacular análisis de 6 páginas, al que precedieron un buen número de reportajes exclusivos, fue el colofón final a una extensa cobertura.

Las 3 protagonistas de FF X-2 posaron así en una de nuestras portadas de la revista.

nuestra nota

Fue un RPG muy divertido, largo y técnicamente precioso, lo que se tradujo en unas altísimas puntuaciones.



NUESTRO VEREDICTO	
GRÁFICOS	96
SONIDO	85
DURACIÓN	97
DIVERSIÓN	92
PUNTUACIÓN FINAL	94



NO SIN MI HOBBY

Deportistas de élite, como Iker Casillas o Collin McRae, y grandes del sector de los videojuegos posaron junto a la revista. ¡Muchos de ellos eran lectores habituales!

Llega San Juegazo

Este calendario consolero de 2005 fue uno de nuestros regalos de Navidad a los lectores. Además de ser muy práctico, incluía imágenes de los juegos más esperados por todos.



curiosidades de la revista

Las anécdotas y curiosidades no censaron en esta etapa de Hobby Consolas, que estuvo salpicada por acontecimientos de todo tipo. ¡Vamos a recordal algunos de ellos!

Viajes muy "duros"

Contaros toda la actualidad de primera mano siempre ha sido una prioridad para Hobby Consolas. Por eso, casi cada mes nos tocaba coger un avión para allí donde se producían las noticias más candentes. Algunas de ellas nos llevaron, por ejemplo, a la Mansión Playboy. ¡Qué manera de sufrir!



HOBBY PREMIOS

De nuevo, los Hobby Premios congregaron a lo más granado del mundillo de los videojuegos... ¡y la fiesta se nos fue un poco de las manos!



Así de estresado posó nuestro redactor David Martínez junto a las chicas de la Mansión Playboy. ¡Casi tenemos que ir a buscarle para que volviera!

moldeando hobbyconsolas

En esta etapa, el último rediseño se asentó definitivamente y, además, los contenidos se ampliaron con nuevas secciones y contenidos más maduros. Todo ello manteniendo nuestro particular sello de identidad.



El Sensor

Poco a poco El Sensor fue ganando protagonismo y nosotros con él. En esta sección publicamos las fotos más divertidas de los miembros de la redacción. ¡Menuda "cara" le echamos!

¿James Bond contra Torrente? Aquí también cabían las comparativas más locas.

Más noticias

El enorme crecimiento de internet nos permitió estar en contacto directo con las diferentes compañías, lo que se tradujo en noticias cada vez más actuales y completas.

En cada número incluimos en esta sección un listado con los lanzamientos del mes para todas las consolas.

NOTICIAS

GANADORES • CONCURSO ANTIPIRATERÍA

Primer Concurso de Carteles Antipiratería

Después de recibir un auténtico aluvión de carteles, y de devanarnos los sesos para escoger los mejores trabajos, os presentamos a nuestros ganadores. Una vez más se ha demostrado que, cuando se trata de creatividad, nuestros lectores son insuperables. El ganador absoluto de Hobby Press ha sido un lector de Play2manía, aunque los finalistas de Hobby Consolas, y el resto de los participantes, no le andaron a la zaga. ¡Felicidades a todos y gracias por vuestra masiva participación!

PROTAGONISTA DE VIDEOJUEGO CON UN CONTROL INMEJORABLE, VARIOS MODOS DE JUEGO Y ESPECTACULARES GRÁFICOS BUSCA TRABAJO

Finalistas Hobby Consolas

LA PIRATERÍA NO ES UN JUEGO.

GAME OVER

De entre los cientos de carteles que nos habéis enviado, estos tres nos han parecido los más conseguidos. Una portátil les espera a cada uno.

1.- GERARDO LOPEZ
2.- DANIEL BARBERA
CARLOS GARCÍA

Ganador Absoluto
JAVIER AMAT DIAZ
3.000 € y la...

CONCURSO ANTI PIRATERÍA

En Hobby Consolas siempre hemos condenado las copias ilegales, lo que nos llevó a organizar un genial concurso de carteles en contra de la piratería. ¡El resultado fue brutal!

PLAYSTATION 3 UN CENTRO DE OCIO PARA EL HOGAR DIGITAL

XBOX NEXT UN CONCEPTO MULTIMEDIA PARA AMENAZAR LA SUPREMACÍA DE SONY

OTRAS CONSOLAS Máquinas "alternativas"

INFORMACIÓN PRIVILEGIADA

Nuestra pericia y contactos hicieron que, por ejemplo, os contásemos muchos detalles de la próxima generación de consolas cuando aún se sabía muy poco sobre ellas.

Reportajes

La cantidad y variedad de nuestros reportajes crecieron fuertemente en esta etapa de la revista. La búsqueda de la información y detalles exclusivos era nuestra obsesión.

REPORTAJE

QUEDA UN MES PARA EL LANZAMIENTO DE LA NUEVA CONSOLA DE MICROSOFT

XBOX 360 INAUGURA LA NUEVA GENERACIÓN

LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

Conocer todo sobre los lanzamientos más esperados era posible gracias a nuestros extensos reportajes, que abarcaban temáticas de todo tipo.



Agenda consolera

Coincidiendo con el inicio del curso escolar, os preparamos nuestra agenda particular para que no os perdierais ninguna de las próximas grandes citas.



EL PRINCIPIO DEL FIN DE LAS RECREATIVAS

Las cada vez más potentes consolas empezaron a hacer mella a los salones recreativos, algo que detectamos en Hobby Consolas. ¿Estaríamos ante el final de estas salas de juego?



LA POLÉMICA DEL MES

¿Siguen "vivas" las máquinas recreativas?

Los juegos de consola ya son como los de las recreativas. ¿Siguen de moda los arcades?

Sí



Gabriel Pichot
Colaborador de Hobby Consolas

Déjame pasta para una partida

Como se suele decir: "el mundo avanza que es una barbaridad", y eso incluye también a los videojuegos. Y es que ahora mismo me pones una pantalla de un juego de recreativa al lado de uno de consola y seguramente me rompería el coco para distinguirlas. Pero la gracia del arcade está por encima de potenciales técnicos y demás historias, pues la adrenalina que se descarga aporreando como un loco los botones de la máquina no tiene comparación alguna. Y decir que las recreativas han muerto sería lo mismo que dejar huérfanas a sagas tan legendarias como «Tekken», «Street Fighter» o «Time Crisis», que son al fin y al cabo el espejo en el que se miran los shooters y beat'em up consoleros.

La respuesta a esta pregunta es muy simple: coloca una sala de máquinas junto a un colegio, y a ver cuánto tarda en entrar el primer chaval. Y es que el arcade tiene mucho tirón.

No



Daniel Quesada
Colaborador de HobbyConsolas

Ya lo tienes todo en tu propia casa

¿Recuerdas, Pichot, cuando hacías cola en las salas recreativas para echar unas monedas a una máquina? Ocurría porque sólo allí se podía vivir esa experiencia: patear a Bison en «Street Fighter» o ser el rey de una carrera 3D en «Virtua Racing». Hace tiempo que todo eso es posible en casa. Las consolas de esta generación tienen una potencia que iguala a las recreativas y encima ofrecen la comodidad del hogar. No hay ideas que justifiquen a una recreativa. ¿Quieres nuevas formas de juego? Prueba «Singstar» en PS2. ¿Quieres multijugador? Entra en Xbox Live. Ah, y para rematar: ¿cuánto hace que una partida a la recreativa dejó de costar cinco duros para valer un "eurazo"? Es inadmisible.

Mientras las recreativas siguen dando palos de ciego para atraer a un público que se les escapa, las consolas ofertan un catálogo sólido y variado con el que jugar en casa.

moldeando hobbyconsolas

PLANETA MÓVIL

JUEGOS PARA MÓVILES

Análisis, noticias, listas, preguntas de lectores... la sección Planeta Móvil abarcaba toda la actualidad "móvil".

Planeta Móvil

La expansión de la telefonía móvil y la llegada de unos terminales preparados para jugar nos llevó a crear esta nueva sección, en la que repasábamos toda la actualidad del sector.

PERIFÉRICOS

MEJORA TU CONSOLA

ESCAPARATE

MUCHO MÁS QUE

Mucho más que juegos

Accesorios de todo tipo pasaron por la sección de periféricos, que precedía nuestro Escaparate, en la que publicamos reseñas de decenas de películas en DVD, discos de música o libros.

Una revista viva

Concursos, guías completas, suplementos especiales, regalos muy originales incluidos dentro de la propia revista... cada mes tratábamos de sorprenderos con nuevas y jugosas sorpresas.

CONCURSO

¡¡FELIZ CUMPLEAÑOS MARIO!!

El fontanero de Nintendo cumple 20 años, ¡y nosotros lo celebramos con un estupendo concurso!

SORTEAMOS: 8 CONSOLAS NINTENDO DS + 8 JUEGOS MARIO KART DS

Los concursos no faltaron a su cita casi ningún mes, y -a través de ellos- os regalamos cientos de juegos, consolas y mucho más..

PRO EVOLUTION SOCCER 5

¡CONVIÉRTETE EN EL MEJOR JUGADOR DEL MUNDO!! • REGATES • TIROS A PUERTA • PASES • LIGA MASTER • ¡Y TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO!

¡¡A FONDO!! KING KONG


EL SENSOR

TODOS LOS PROTAGONISTAS DE LA SAGA

Quién es quién en Resident Evil

Cualquier aficionado a los juegos de terror sabe que los zombis no son el único peligro que acecha en «Resident Evil». Con tanta entrega y tanto protagonista, también corremos el riesgo de no saber a quién manejamos. Pero eso se va a acabar gracias a este sencillo esquema:

CHRIS REDFIELD · JILL VALENTINE · REBECCA CHAMBERS · CLAIRE REDFIELD · CARLOS OLIVEIRA · BILLY COEN · STEVE BURNSIDE · ADA WONG

HISTORIA DE LOS RESIDENT EVIL


EL SENSOR

UN REPASO DE TODAS LAS CONSOLAS PORTÁTILES

Una historia que cabe en el bolsillo

Ya sabemos que las vacaciones de verano no son el mejor momento para dar una clase de historia, pero aprovechando que PSP está a punto de llegar a nuestro país, ¿qué os parecería revisar las portátiles anteriores para descubrir cómo hemos llegado hasta aquí?

"SU MAJESTAD" GAME BOY

1989 · 1998 · 2001 · 2003

LAS OTRAS PORTÁTILES

1989 · 1989 · 1999 · 2004

LAS CONSOLAS MÁS RARAS

1993 · 1996 · 1998 · 2003

Cuando el sensor suena...

Muchas de las noticias más curiosas se publicaron en el El Sensor, que recogía anuncios, rumores y alguna que otra "coña". Eso sí, en esta sección también publicamos algunos reportajes muy interesantes y didácticos, como un repaso a todas las consolas portátiles o a los personajes de Resident Evil.





Decora con Hobby

Siempre hemos sabido que los pósters tienen mucha importancia para gran parte de nuestros lectores. Aquí tenéis algunos de los que incluimos en esta época.


REPORTAJE Nuevas Consolas

La revolución del diseño

REVOLUTION

La sucesora de GameCube será una consola pequeña pero que ofrecerá muchas posibilidades y compatibilidad con otras consolas de Nintendo.

REPORTAJE Nuevas Consolas

Una máquina versátil y muy potente

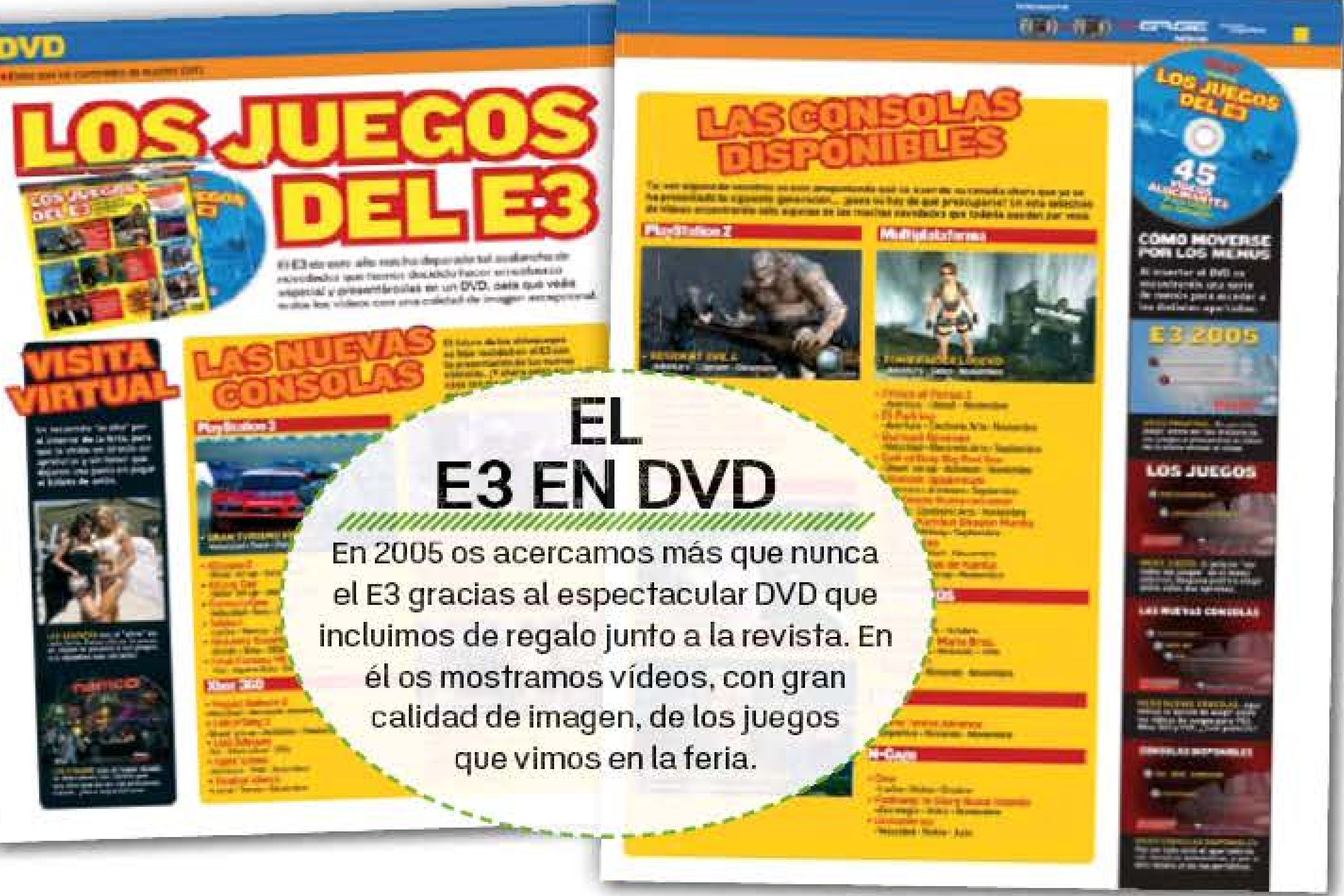
PLAYSTATION 3

Sony vuelve a apostar por una máquina multimedia, pero con una potencia espectacular y preparada para las futuras posibilidades tecnológicas.



MOMENTOS INOLVIDABLES

Presentaciones de nuevas consolas y de juegos largamente esperados, anuncios inesperados, Miyamoto haciendo de Link en el E3... 2004 y 2005 quedarán siemore en nuestra menoria por estos momentazos.


DVD

LOS JUEGOS DEL E3

VISITA VIRTUAL

LAS NUEVAS CONSOLAS

LAS CONSOLAS DISPONIBLES

LOS JUEGOS DEL E3

E3 2005

EL E3 EN DVD

En 2005 os acercamos más que nunca el E3 gracias al espectacular DVD que incluimos de regalo junto a la revista. En él os mostramos vídeos, con gran calidad de imagen, de los juegos que vimos en la feria.


E3 2004

ÚLTIMAS IMPRESIONES DE LA FERIA

Aquí podéis descubrir, de un vistazo, un resumen de lo que ha sido esta edición del E3: opiniones, protagonistas, impresiones, citas ¡y juegos, claro!

En directo desde L.A.

"LINK" MIYAMOTO

Las citas del E3

marchando una de tapas

Deportistas de élite, películas que arrasaban en taquilla, sagas de videojuegos que regresaban... ¡la variedad de las portadas de esta etapa de la revista fue inmensa!



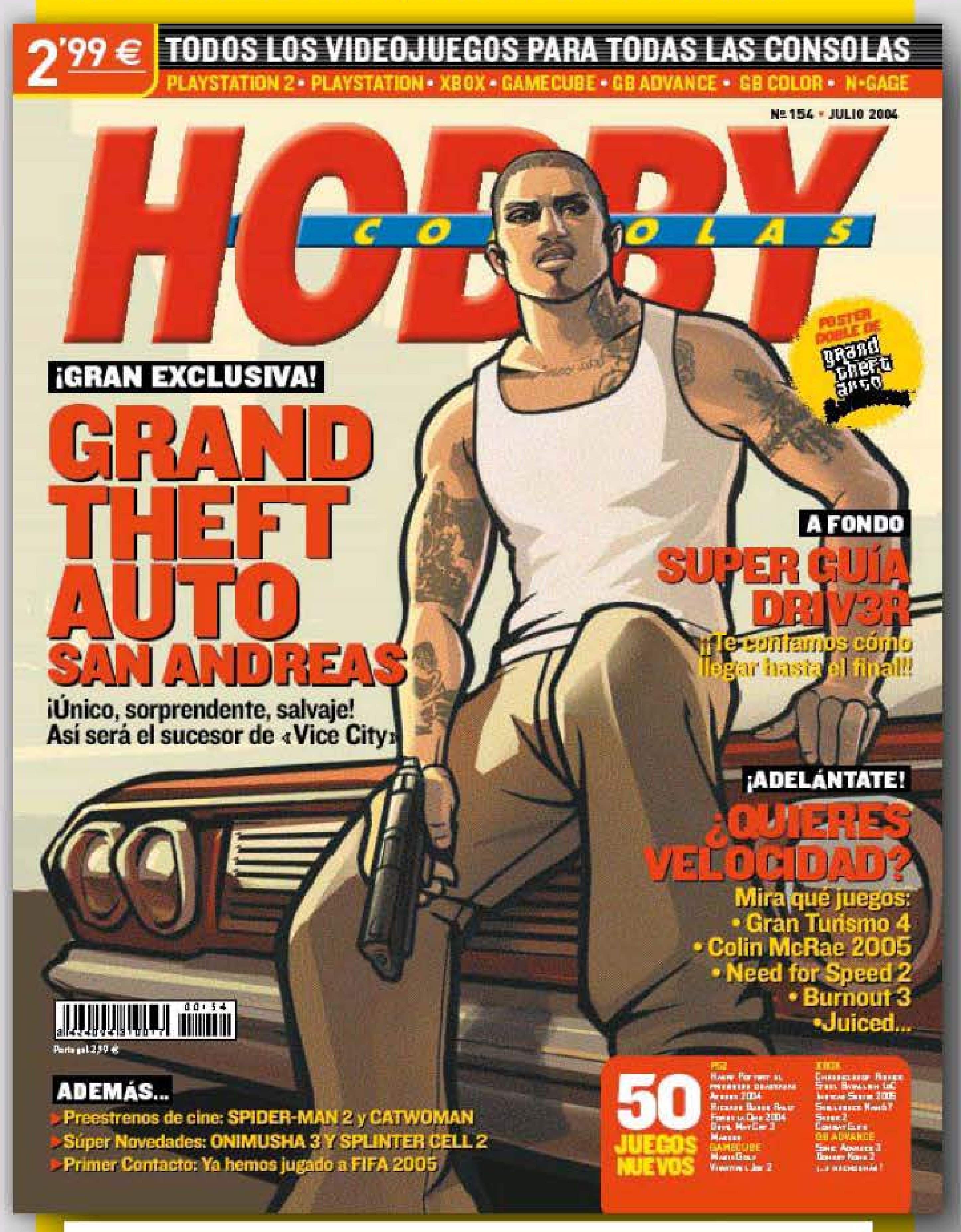
NÚMERO 148. La saga *Driver* estaba a punto de estrenar su tercera entrega y en Hobby Consolas fuimos unos de los primeros en probar a fondo el título de Reflections Interactive.



NÚMERO 149. El agente Sam Fisher volvió una vez más a la portada de la revista gracias a la inminente llegada de *Pandora Tomorrow*, el nuevo juego de la franquicia *Splinter Cell* a PS2, Xbox y GameCube.



NÚMERO 150. Samanosuke, el protagonista de *Onimusha 3*, lucía así de desafiante en esta portada de la revista, en la que también os ofrecimos nuevos detalles de las consolas del futuro.



descubriendo gta san andreas

EL NÚMERO 154 estuvo protagonizado por el juego más esperado de 2004: *Grand Theft Auto San Andreas*. Para ofreceros sus primeros detalles, en rigurosa exclusiva, viajamos hasta las oficinas de Rockstar en Nueva York, donde Terry Donovan, uno de los jefazos de la compañía, respondió a todas las preguntas que le planteamos y, además, nos permitió jugar por primera vez a un título que se convertiría en leyenda dentro de la historia de los videojuegos.



NÚMERO 151. Las nuevas imágenes del esperadísimo *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* dieron lugar a esta espectacular tapa, en la Naked Snake miraba de reojo a uno de sus enemigos.



NÚMERO 152. El regreso de Spiderman a las consolas y el estreno de su nueva película en cines pusieron al superhéroe de moda, pero él no quiso perderse su momento de gloria en Hobby Consolas.



NÚMERO 153. Un brutal reportaje en el que repasamos lo mejor del E3, con *Final Fantasy XII* a la cabeza, fue lo más destacado de este ejemplar de la revista. ¡Menuda cantidad de juegazos!



NÚMERO 155. Gandalf, el poderoso mago de El Señor de los Anillos, hipnotizó a nuestros lectores con su mirada en esta portada, que anunciaba nuestro reportaje exclusivo de "La Tercera Edad".



NÚMERO 156. El tuning, o modificación extrema de vehículos, estaba muy de moda en aquella época, y *Juiced* llegó dispuesto a convertirse en el nuevo referente de la velocidad más radical en consola.



NÚMERO 157. Fernando Morientes, vestido con la equipación de la Selección Española, "dio la cara" en esta portada. ¿El motivo? ¡El primer análisis de *FIFA 2005*, la nueva entrega del simulador de fútbol!



NÚMERO 158. El mítico Príncipe de Persia volvía a las consolas y lo anunciaba así en la tapa de nuestra revista, que también guardaba un lugar de honor para *Grand Theft Auto San Andreas*.



NÚMERO 159. La serie *Gran Turismo* volvía a calentar motores y nos mostraba, en rigurosa exclusiva, las novedades de su próximo juego, que buscaba convertirse en el simulador más real.



NÚMERO 160. *Resident Evil* cambiaba de perspectiva y empezaba a enfocarse más en la acción que en el terror. En este número os ofrecimos la información más temprana sobre el juego.

llega nintendo ds a españa

EL NÚMERO 162 contaba con Sam Fisher como motivo principal de su portada, pero en las páginas interiores destacaba el completísimo reportaje que dedicamos a NDS con motivo de su lanzamiento en España. La nueva portátil de Nintendo se convertiría en un auténtico éxito en ventas en nuestro país nada más aterrizar a las tiendas.

presentamos xbox 360

EL NÚMERO 170 rugió gracias al sonido de los motores de los vehículos de *Need For Speed Most Wanted*, pero, bajó "el capó", escondimos una grata sorpresa a nuestros lectores: un reportaje exclusivo de 12 páginas en el que os dábamos a conocer todas las características y los primeros juegos de Xbox 360, la nueva consola de Microsoft que estaba a punto de ser lanzada oficialmente en España.





NÚMERO 161. ¡Por fin estaba aquí! La esperada vuelta de *Metal Gear Solid* ya era una realidad y en este ejemplar os ofrecimos el análisis más completo de la nueva obra maestra de Hideo Kojima.



NÚMERO 163. El peculiar Torrente saltó de los cines al mundo de las consolas, en las que pretendía protagonizar un "GTA a la española". El juego resultó ser muy flojo, pero dio para esta divertida portada.



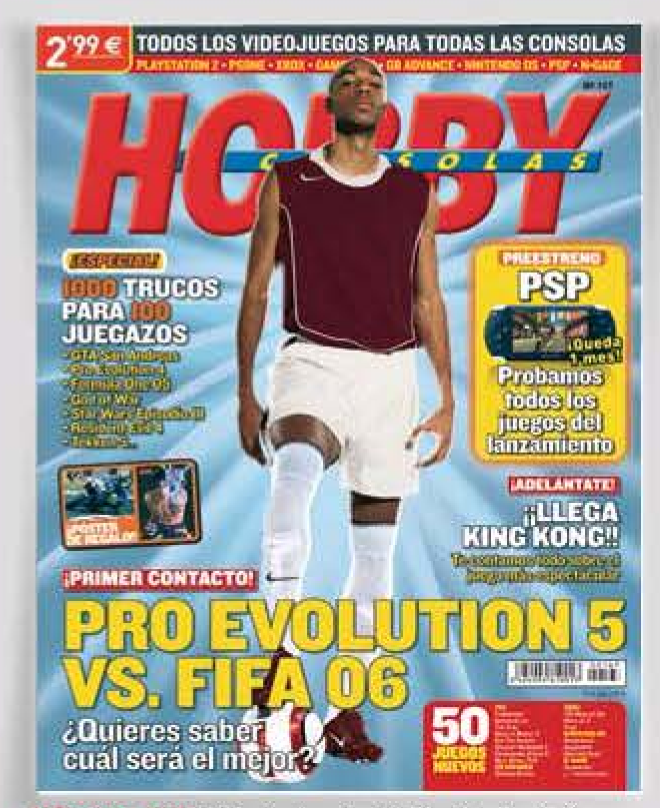
NÚMERO 164. Nuestro corresponsal en Japón viajó hasta las oficinas de Nintendo en Kyoto para jugar, antes que nadie, a *Zelda Twilight Princess*. ¡Menudo pedazo de reportaje nos ofreció!



NÚMERO 165. El piloto asturiano Fernando Alonso era el deportista del momento, y a su éxito en los circuitos pudo sumar otro gran triunfo: ser el protagonista de una portada de Hobby Consolas.



NÚMERO 166. El estreno en cines de Los 4 Fantásticos tuvo su correspondiente juego oficial, lo que le permitió a The Thing (o La Cosa) lucir así de desafiante en nuestra tapa de julio de 2005.



NÚMERO 167. El "derby" entre *FIFA* y *Pro Evolution* volvía un año más a la actualidad, y el futbolista Thierry Henry fue el encargado de arbitrar este intenso encuentro en nuestra portada. ¡Partidazo!



NÚMERO 168. Después de muchos meses de rumores, Capcom anunciaba oficialmente la conversión de *Resident Evil 4* a PS2, y nosotros pudimos probar esta versión en exclusiva.



NÚMERO 169. La saga del momento se hizo portátil gracias a *GTA Liberty City Stories*. Para verlo en primicia, viajamos hasta las oficinas de Rockstar en Londres, donde probamos a fondo el título de PSP.



NÚMERO 171. King Kong regresó a los cines de la mano del director Peter Jackson, y la expectación por el juego oficial era máxima, lo que permitió al mítico simio hacerse con esta salvaje portada.





bio

DAVID MARTÍNEZ entró en Hobby Consolas como redactor en diciembre de 1998.

TODOTERRENO, disfruta por igual de un FPS que de un juego de rol. Colecciona consolas, autor de *De Super Mario a Lara Croft*, y con un poco de Jedi, Dovahkiin, Navy SEAL y... vecino de Tom Nook.

ACTUALMENTE dirige el área de juegos en Hobbyconsolas.com y acaba de publicar *"De Microhobby a Youtube. Prensa de videojuegos en España"*.

he visto cosas que no creerías

por **DAVID MARTINEZ**

Soy lector desde el número uno, y he celebrado los números 100, 200 y 300 como redactor de Hobby Consolas. En todo este tiempo, no ha habido un día que no me haya levantado con ganas de ir a trabajar.

Por fin me ha tocado subir a esta azotea, a contarle a Deckard mi vida de replicante. Y como el Nexus 6 de "Blade Runner", tengo la impresión de haber brillado con intensidad: he visto nacer y morir revistas (tanto las propias como las de la competencia) y desaparecer sagas que parecían intocables. Yo estaba allí cuando Sega dejó de fabricar consolas y cuando aparecieron los primeros juegos para teléfonos móviles. Cuando pasamos del multitap al modo online, de los cartuchos a los discos, y después, las descargas. He escrito junto a los más grandes. Roberto Ajenjo, Sergio Martín y Daniel Quesada fueron los hermanos de armas con quienes he compartido los mejores (y los peores) momentos en esta revista. Por no hablar de un ejército de colaboradores y amigos, como David Alonso, Gabriel Pichot, Bruno Nievas, Mario Jiménez, Ricardo del Olmo o Miguel Ángel Sánchez, a quienes echo tanto de menos como los lectores.

Éramos más jóvenes, las consolas eran diferentes y el equipo ha cambiado pero no hemos perdido el entusiasmo por trabajar.

Recuerdo mi primer día como si fuese ayer; un 22 de diciembre de 1998. Después de haber pasado media mañana jugando a *Kingsley* (juego de Psygnosis para PSOne), todo el mundo se levantó a celebrar el cumpleaños de Manuel del Campo y Juan Carlos García. Era sólo la primera pincelada del buen rollo que se respiraba en la redacción, y para colmo, terminamos aquel día con un sorteo de los regalos de Navidad.
No todos los días han sido tan buenos, por supuesto. A lo largo de estos dieciocho años también hemos sufrido lo nuestro: estaba ahí cuando publicamos que *Shenmue II* aparecería en Dreamcast y PS2 (por una mala interpretación de nuestro corresponsal en Japón) y también cuando la imprenta se precipitó y nos saltamos el embargo para ser el primer medio en todo el mundo que publicaba algo sobre *The Legend of Zelda Wind Waker* para GameCube. En todo este tiempo ha habido que quedarse a trabajar durante puentes, fines de semana y larguísimas noches. Y lidiar con los ataques de algunos iluminados a través de las redes sociales. Pero, por muchas cosas que hayan sucedido, nunca he perdido el entusiasmo. Cada día merece la pena venir a la redacción y enfrentarse a un juego nuevo, una consola o un fenómeno de Internet, y no hablo sólo por mí, estoy seguro de que todos los compañeros piensan igual.

> He visto nacer y morir revistas y desaparecer sagas que parecían intocables. Yo estaba allí cuando SEGA dejó de fabricar consolas.

Si tuviera que quedarme con algo, me debato entre los viajes al E3 (desde el primero con Paco Delgado de Micromanía, hasta el último, con Álvaro Alonso y Justo "el cámara"), el anuncio de nuevas consolas y los encuentros con nuestros lectores. Pues sí, cada vez que alguien nos saluda por la calle -incluso ese lector anónimo que se asomó por la ventanilla del coche en Tenerife, para gritar "Viva Hobby Consolas"- o nos piden que firmemos una revista en Madrid Games Week... Cada vez que participan en nuestros directos o nos manda un GIF por Twitter. Cada vez que alguien demuestra que está a nuestro lado, aparece la magia de esta profesión: compartir nuestra pasión por los videojuegos con todos vosotros.

En los últimos años, no sólo he tenido la suerte de escribir en la revista impresa, sino que he tenido que reciclarme por completo para coordinar Hobbyconsolas.com "mano a mano" con Dani Quesada. No ha sido nada fácil, pero las cifras y los contenidos que publicamos día a día nos respaldan. Ahora mi entusiasmo diario pasa por hacer una web mejor. ¿Y después? Pues el tiempo lo dirá, quiza Hobbyconsolas dé el salto a la Realidad Virtual, o se convierta en una aplicación de realidad aumentada. La clave es que seguiré realizándolo con el mismo entusiasmo, tratando de superarme y de estar a la altura de nuestros lectores.


HOBBY CONSOLAS
THE LEGEND OF
ZELDA
BREATH OF THE WILD
© Nintendo 2016


EDICIÓN GAME OF THE YEAR / 29/07/16
¡CONVIÉRTETE EN BATMAN
Y VIVE LA AVENTURA AL COMPLETO!
BATMAN
ARKHAM KNIGHT
EDICIÓN GAME OF THE YEAR
HOBBY CONSOLAS
95/100
XBOX ONE
EDICIÓN GAME OF THE YEAR
PS4
EDICIÓN GAME OF THE YEAR
BATMANARKHAMKNIGHT.COM
#BETHEBATMAN
/BATMANARKHAM
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
rocksteady
DC COMICS
WB GAMES